3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.71

研究中心

美妙世界 [NDS]
Another Day流程攻略
全道具收集指南
全徽章资料一览

荒野兵器 交叉火力 [PSP]
经验值、技能值赚取心得
隐藏BOSS战法详解

攻略透解

最终幻想·水晶编年史 [NDS]
命运指轮

SD高达G世纪 [NDS]
交叉火力

古墓丽影 [PSP]
周年纪念版

卷首特报

改良版PSP
实机上手评测

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖





一等奖





二等奖











三等奖













参与方式： 只要在2007年9月28日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中171页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第73辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

kensington 京仕敦 广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

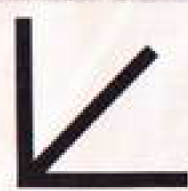
GBalpha GBalpha（中国）有限公司



北通 BETOP

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

血红色的水晶在世界各地出现
命运的指轮将少年指引向何方？



P73

魔石系统彻底解析
剧情模式完整流程攻略
全装备特殊属性研究
多种隐藏实用技巧详尽研究

快来体验NDS上最佳联机A·RPG的乐趣

最终幻想·水晶编年史 命运指轮

古墓惊情梦已散，十年轮回今又现
带您重新领略劳拉小姐的初次冒险！

系统要素简介
详细剧情攻略
全收集品图文详解



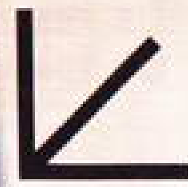
P58



古墓丽影 周年纪念版



SD战史最长流程等着你来挑战！



P88

游戏系统详解
机体开发路线一览
双主角全关卡全程攻略
EX关卡、历史关卡要点提示

SD高达G世纪 交叉火力



VOL.71

美术总监：吴松

口袋光环Vol.71



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

改良版PSP 实机上手评测

文 米格



SP评测室

在上辑《掌机王SP》中，米格就为大家带来了改良版PSP-2000的最新情报，而近日港版PSP-2006(2006代表新版PSP香港区域版本)偷跑事件使不少人都在第一时间拿到了PSP改良版。而我们《掌机王SP》"SP评测室"也是第一手拿到PSP改良版并对其进行了详细评测，下面就来一起看看改良版PSP的实机评测情况吧！

包装篇

由于之前我们已经为大家公布了改良版PSP的详细技术规格，这里就不再赘述那些数据，直接进入评测部分。本次评测我们拿到的是港版PSP－2006型号正式零售的陶瓷白主机，它在包装上就要比旧版PSP小很多，包装正面印着1：1主机图，中间"CERAMIC WHITE"的字样表示主机是陶瓷白颜色。顶盖上还打着"SLIM & LITE"的宣传语，表示是改良版PSP。港版主机背面还贴有橘红色的质保标签，可以享受1年的免费保修服务。





改良版PSP包装看上去就给人时尚华丽的感觉



主机配件篇

打开包装将新版PSP握在手中后，米格还是被其超薄的外形和超轻的重量震倒了，拿在手中的就像是一个外壳塑料模型一样，重量相比旧版PSP轻得太多了。不过我们还是先来看看新版PSP包装内的配件吧。新版PSP包装内包括了PSP－2006型主机一台、配套电池PSP-S110一块、配套变压器和电源线一套、主机快捷参考和安全与支援说明书各一本。

改良版PSP配件全家福



电池更小巧

新版PSP采用的电池型号为PSP-S110，虽然新的电池容量减小了三分之一，只有1200mAh，但重量和体积上也减了不少，而且配合新的主机在减少电量消耗各方面的优化，所以实际使用时间并不比旧版PSP短。从新版PSP电池上印刷的文字可以看出，Sony新版PSP的生产线就建立在我国无锡市，中国制造的主机却没有大陆行货，说起来真有些让人惋惜。



■从电池我们可以看到新版PSP产自中国无锡市。

变压器并无改变

新版PSP附赠的变压器以及电源线与旧版PSP并无任何差别，型号也完全相同，都是PSP-100型。PSP充电器最大的好处就是支持100V～240V范围内的电压输入，也就是说对于国内玩家而言，无须考虑购买主机的区域版本，都能直接插在插座上使用。



■新版PSP变压器与旧版PSP附赠的完全相同。

新旧主机详细对比

外形篇

虽然在拿到新版PSP之前米格已经对它的尺寸和重量参数有了全面的了解，但握在手里时还是被它的进化程度之大震撼到了。从正面看，也许很难一眼看出新旧版本主机的差别，但从侧面看去，任谁都能一眼看出新旧版本主机的差别。“SLIM & LITE”的宣传语绝不是句口号，主机的变化是显而易见的，握在手里的轻重感差别更大，如果说旧版PSP好比一个



▲从正面看，一眼很难看出新旧版本主机的差别。



LIKY

众编小评新机

外形的确苗条了不少，拿在手上才能真切感受到，现在可以更容易地放到仔裤的荷包里了，便携性提高了很多。按键手感比以前好，改进明显。自己更喜欢白色的机器，尤其是按键变为透明的了，感觉很漂亮、时尚。不过说心里话，虽然很喜欢现在的新版，但要我立刻购入还是有点不大情愿，单凭外形上的轻巧还不足以让我抛弃原来的白色小P购入新版，除非索尼以后不厚道地推出什么专门针对新版PSP的服务和内容，反正到时候再说吧。

装满的铁铅笔盒，那么新版PSP就是一个塑料的空笔盒。新版PSP的尺寸比旧版的小，质量比旧版的轻，连材料平均密度都要比旧版的小了将近14个百分点，这些都足以看出Sony在产品设计、材料和工艺选择上付出的努力。

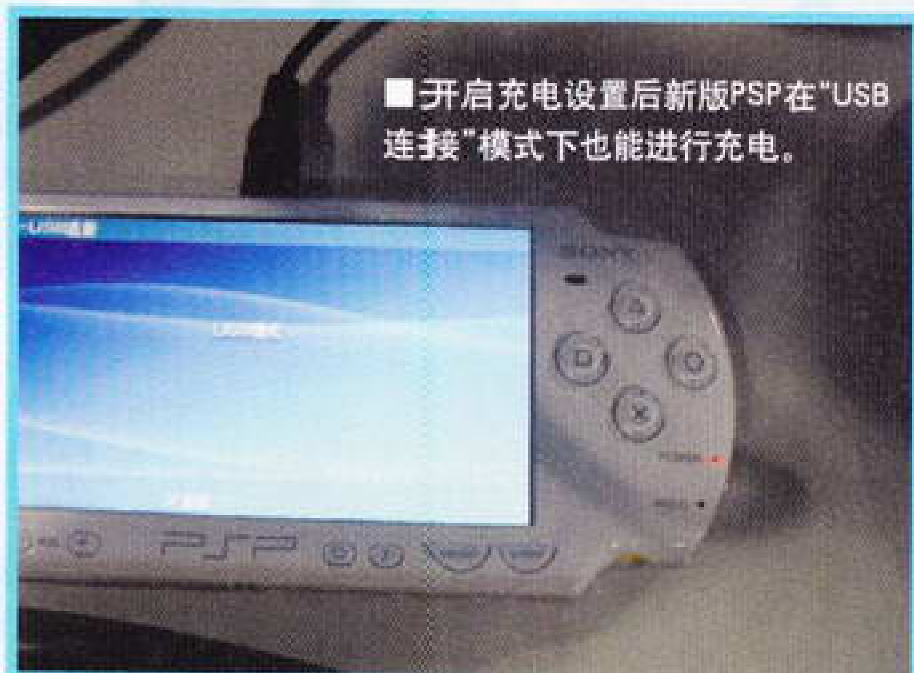


■从侧面上看，两个版本的差别就一目了然了。

新版PSP顶部去掉了顶部右侧红外信号发射口，取而代之将Wi-Fi开关移到了原来红外信号口的位置。由于UMD盘架结构的调整，旧版的UMD舱口开关也被取消，而改成了一个小的凹口。由于没有了紧锁开关，只要将手指伸入凹口轻轻抠一下，UMD盘舱就会打开，盘舱开合的手感还是不错的，而且没有紧锁开关后盘舱盖的厚度也得以大大削减，这也是PSP变薄的一个重要原因。至于顶部的miniUSB接口在位置和外观上并没有任何改变，包括两侧的加压小铜片和固定螺丝口的位置都没有变化，也就是可以直接支持旧版PSP的摄像头、GPS等各种周边设备。但实际上新版PSP在USB接口上加入了充电功能，只要在“设置”中开启USB充电选项，并且连接好USB线，开机后将设置为“USB连接”模式，就能够为PSP电池充电，但是只有在“USB连接”模式充电的设定还是很有局限性的，如果正在看片或是玩游戏时没电就需要先退出用再用USB端口充电，本来非常易用的功能反而没有使用充电器来得方便了。另外，我们还可以看到新版PSP顶部还多出了两个固定螺丝。



■新旧版本PSP顶部的变化还是蛮多的。



■开启充电设置后新版PSP在“USB连接”模式下也能进行充电。

新旧版本PSP底部的变化不算太大，新版PSP将“音频、线控、视频输出”的符合接口移到了内侧，在插着耳机或是专用连线将画面输出到电视玩游戏时就不会感觉到插头硌手了，这样的设计更加符合人体工学。由于扬声器移到了正面屏幕的两侧，新版PSP下方不再有两个开口。实际使用中能明显感到将扬声器移到正面后听到的声音更明显更清脆。新版PSP右侧充电器插孔与旧版PSP完全相同，充电器可以互换使用，只是取消了底部的两个作用不大的充电铜片。看来Sony为了实现减小体积、减轻重量的目标，在优化结构的基础上也尽量取消了一些无关痛痒的功能。



众编新 小评机

软饼干

从米格手上接过PSP-2000，第一感觉是轻，比想象中还轻，就像空的铅笔盒一样毫无重量感。原来覆盖在旧机表面的那层透明保护釉没了，所以直接摸在类似笔记本钢琴漆面的机身上感觉还蛮不错的。按键变为了透明，时尚感提升不少。个人觉得改变最不理想的便是UMD舱了，变得简陋无比，完全失去了原先一推键就“啪”一下弹开的那种酷酷的感觉了，可能这样改变的惟一好处就是能避免飞盘吧。以上就是饼干对主机外观的些许评价，具体性能方面的评测还请看米格的报告吧。



■新旧版PSP底部的变化并不大。


■新版PSP背面变得更平滑。

由于电池和结构上的改良，新版PSP的背面没有了左右两侧的突起，与旧版相比给人的感觉一下子就薄了许多，全流线外形看上去也更加舒服。而且白色主机的背面不再采用磨砂处理，而是与正面采用了相同的抛光塑料面，光滑的质感与其轻薄的外形更加统一。不过说到这里，新版PSP采用的塑料陶瓷材料外壳上并没有再覆盖一层亮漆，光泽看上去虽然还是那么明显，但却少了一份晶莹剔透的质感。

电池槽

新版PSP使用的电池除了变轻变薄以外，整体形状、设计、接口位置与旧版PSP使用电池并无太大差别，因此新旧版本PSP的电池槽也并没有太大的变化，旧版PSP电池能够放入新版PSP中使用，只是电池盖无法盖上。不过说到电池盖，新版PSP在电池盖的卡扣方式上做了改变，将电池盖开关按钮移到了侧面，按下卡扣按钮后将电池盖上翻就能打开，而旧版PSP背部开关的位置正好妨碍了推出电池盖，感觉新版PSP电池盖卡扣方式用起来方便一些。



▲由于电池形状没有太大变化，因此新版PSP电池槽也没有太大的改变。



■卡扣按钮的位置移到了新版PSP的右侧面。


■旧版PSP电池仍然可以放入新版PSP电池槽内，但顶盖却无法盖上。



雷伊

众编新 小评机

最大印象当然就是轻薄了许多，这种变化只有亲手把新版PSP拿起来以后才知道，光看数据和图片是无法体会确切的。机身细节上的小改动比较多，最明显的就是按键，尤其是方向键由于又垫高了一些，操作手感比老版本好了很多。而陶瓷白和冰银色PSP的按键由于变成了透明色，整体外观看起来比老版本更舒服。不太满意的是碟舱的改动，改为手动没有以前方便了，张开的“血盆大口”感觉怪怪的。至于读盘方面，雷伊没有进行刻意的对比，用新版PSP玩了一下《最终幻想战略版 狮子战争》，没有感觉读盘方面有明显的改进。

记忆棒槽

新版PSP左侧面的记忆棒插槽位置进行了改变，移到了方向键的正左侧，而且这次的记忆棒插槽顶盖不再是折叠面向下翻出，而是单面通过凹口扣出，这样的设计让记忆棒顶盖意外打开的可能性降低了。记忆棒的插入方向也与以前不同。旧版PSP插入记忆棒时记忆棒正面文字是向着液晶屏相反位置插入的，而新版PSP则是正面文字朝上插入。



■新版PSP记忆棒插入方式做了一些改变。

UMD

新版PSP的UMD盘舱仍然位于主机背部的中央位置，舱盖上的PSP标志设计也没有改变，但UMD舱改为手动开合式，不再像以前通过搬动顶部开关打开舱盖，而是在UMD舱盖右端设计一个小凹口，可以用手指将UMD舱从这里跷起。UMD舱盖的开启角度也比以前大很多，便于玩家更换UMD光盘。改为手动式开合最大的优点就在于简化了UMD光盘托架的结构，将原来整体固定式盘架改成由盘舱盖卡位、横梁托架弹出的设计，而且去掉了旧版PSP顶部的舱盖弹出开关以及内部一系列机械结构，给机体变薄提供了更大的空间。另外结构的简化也使得UMD盘架更耐用、修理也变得方便，不需要像旧版PSP那样，一旦出现变形影响读碟就需要将整个盘舱更换掉。不过简化后的UMD舱盖上由于不再有导槽，成为开放式状态，因此现在打开UMD舱后UMD碟片不会自动弹起，而是需要打开后将主机屏幕朝下伸手取出。虽然没有旧版PSP弹盘那么酷，不过用起来也并没有多麻烦，但取消了开关的设计倒是更容易导致盘舱意外打开的可能性。





为了方便用手取盘，新版PSP的UMD舱盖开合角度大了许多。

众编新机 小评



胧月

虽然是个换汤不换药的产品，但也必须承认是个好东西。很多人会诟病重量的减轻导致手感的不适，但个人觉得新版PSP不比PS3手柄，轻归轻，存在感并没有丧失，只不过拿惯了老版PSP的玩家需要适应一段时间罢了。按键的手感比老版有所改良，除了扬声器的位置感觉有点怪以外，其他部分看起来都很漂亮。稍感不满的是视频输出功能并没有想象中的那么强大，显示效果还有待提高，但不管怎么说总算免除了改机、装软件的麻烦，对于录制视频也算是一件功德吧。

按键改良

与旧版白色主机按键采用纯白塑料不同，新版PSP白色主机按键上有一层透明亮塑料层，看上去更加亮丽，而且更重要的是，采用透明塑料层还能防止按键使用长久后的变色现象。由于新版PSP在键位设计上做出了调整，尽可能修正了方块键偏移位置，而且整体按键手感要比旧版PSP好很多，玩游戏感觉更舒服。





新版PSP白色主机按键上有一层透明亮塑料层，按键看上去晶莹剔透。

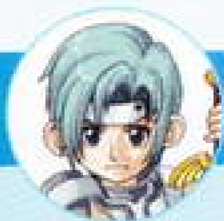
3.60系统固件

新版PSP出厂就使用了3.60最新系统固件。新版本系统固件不但在一些原有功能上做出了一些改变，而且加入了许多针对新版PSP的独特设定。首先，原有的主题色彩设定可选择颜色更加丰富；其次，针对新版PSP增加的32MB缓存加入了"UMD Cache"(UMD缓存)的设定，开启后可以有效减少UMD读取次数，从而实现省电的目的；再次，针对新版PSP可以通过USB接口在"USB连接"状态下充电的功能加入了"USB充电"选项；最后，加入了针对外部视频输出功能的选项卡，可以设置针对电视输出的一些选项。






3.60系统固件加入了一些新的功能。



马修

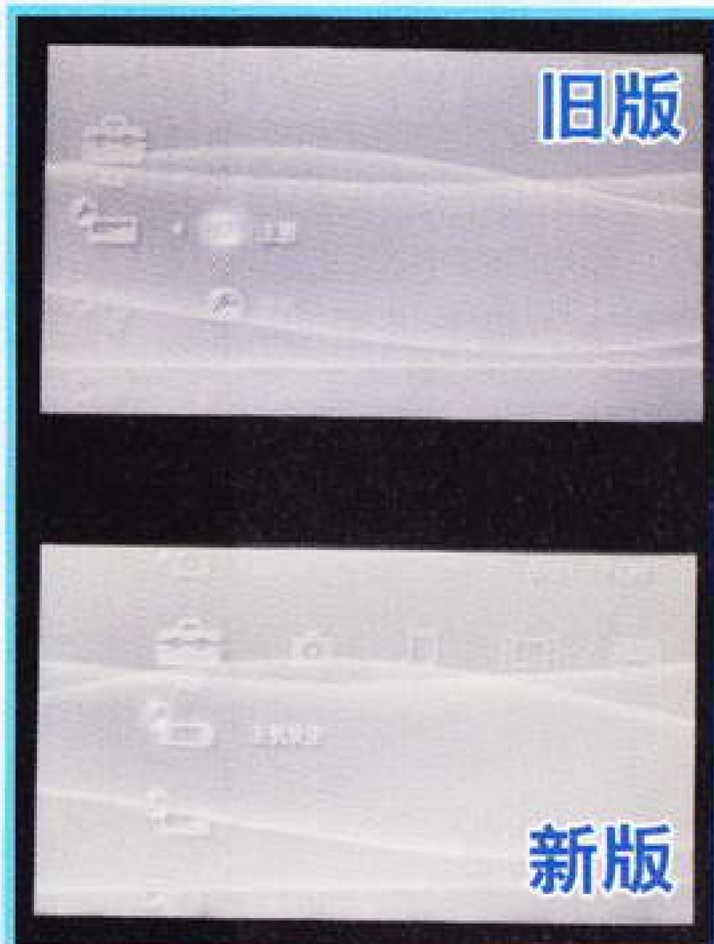
众编新机 小评

刚看到实机时并不知道PSP-2000已经买来了，只是和银色版PSP距离约30厘米远的地方放着。因为那天是港版PSP-2000的发售日，我猜想可能是新版机器来了，就走到近前去看——竟然没对比出两台PSP的区别！最后把两台机器放一起对比，才发现厚度上确实存在差异。平心而论，PSP-2000厚度上带来的视觉差异真的不大。之后试了接电视的效果，电视是46寸平板高清，游戏是非常体现机能的《山脊赛车》，但是马赛克现象很重，原本在PSP上非常柔和细腻的画面到了大屏幕电视上实在有点难以接受，也许掌机还是要在掌机屏幕上看更合适吧。拿在手里时感觉明显比旧版轻了很多，而按键手感明显再次得到了改善，不过PSP的屏幕残像问题在PSP-2000并没有解决。可以说，单单薄了少许的厚度并没有让我有想替换掉自己旧版PSP的想法，不过如果以后再买PSP的话，我想我应该会选PSP-2000。

屏幕改良

新版PSP使用的屏幕虽然与旧版PSP大小、点阵尺寸、像素都完全相同，但实际上还是做了两方面的优化。首先屏幕厚度上，新版PSP使用的液晶面板更薄，为主机厚度减小提供了更大的空间(在下辑拆机演示中米格会为大家做详细介绍)；其次亮度更强，在使用同等亮度级别下，新版PSP液晶面板的亮度更高，色彩看上去更鲜丽。另外，由于新版PSP取消了屏幕顶端的一排网点装饰，因此顶部条宽度明显减小，看起来还让人有些不大习惯。

在同级别亮度情况下，新版PSP（下）屏幕亮度更高。



电视输出效果测试

新版PSP最大的新功能就在于能够通过重新设计的"耳机、线控、电视输出"接口将画面和音频接到电视上，480i(480隔行扫描)、480p(480逐行扫描)的高清晰画面让你在大电视上也能充分享受PSP的影音游戏功能。本次测试中，我们采用了Sony原装PSP-S180色差分量端子线将PSP连接到电视上，它能够将PSP画面以NTSC制信号输出。色差线专门为新版PSP所设计，一端是标准的色差插头，另一端则是新版PSP专用的音频、视频输出接头，色差接头的两条音频线还有线卡，上面标明了Audio的字样，接口上有一层亮金镀层，线的质感非常柔软，还有抗干扰信号保护磁环，做工相当精细。


■改良后的线控接口具备了新的视频输出功能。


■原装PSP-S180色差分量端子线。



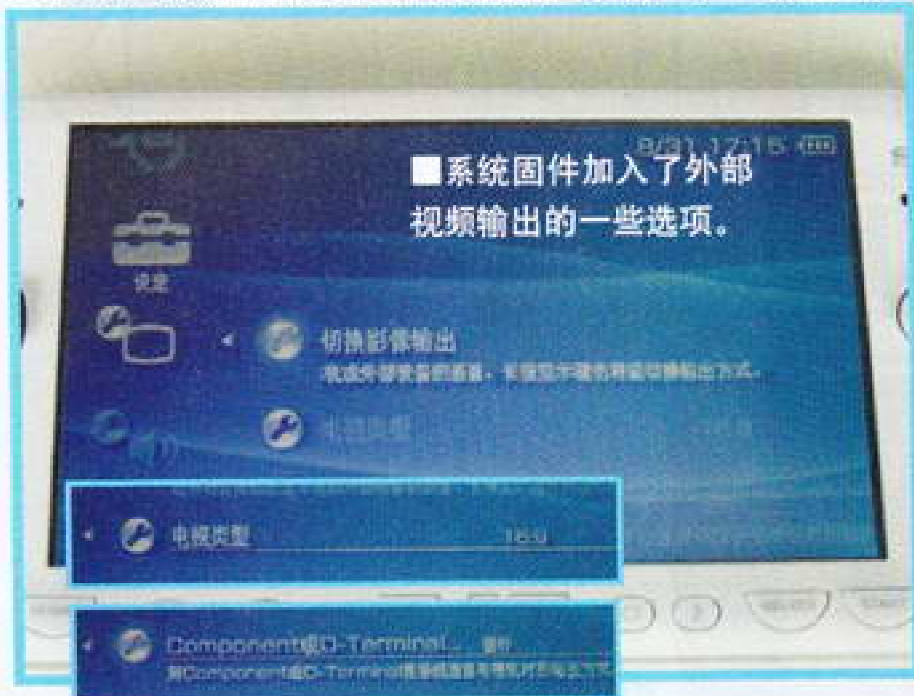
众编小评新机

琉璃

"好，好轻……"这是琉璃拿到新版PSP对米格说的第一句话，之前对于报道中的所说的新版PSP只有老PSP的2/3的重量，在摸到实物的瞬间才能真正体验出来。而且，和老版不同，机体连背面也完全采用了烤瓷机身，让人不得不担心起这个小家伙将会是一台更加完美的掌纹采样机……"隐藏"了的UMD开仓按钮和电池盖开仓按钮，看起来美观了很多。不过，试玩的时候琉璃拿着已经改变了位置的Wi-Fi开关不停地开启、关闭，还疑惑UMD槽怎么老不弹出来……(- 口 - |||)

这次体验，还有一个让人惊喜的发现就是，白色的新版PSP按键变成了透明的，比起老版白色PSP显得沉重、死板的白色按键来说，这个实在是漂亮了很多，恢复到了早期白色PSP推出前，发布的概念图中的按键颜色。

通过连线将PSP连接到Sony Bravia液晶电视后，在系统的“设定”菜单将电视类型设定为16：9、逐行扫描输出，选择“切换影像输出”，新版PSP的画面和声音就被转接到了液晶电视上，而PSP本身屏幕自动关闭。在480p模式下，PSP可以直接将记忆棒上的720×480解析度影像以1：1的标准像素输出到电视上，画面相当精细，播放UMD Video的画面也相当不错，PSP会自动将拉伸后的画面输出到屏幕上。不过在电视上玩游戏的话，输出的视频信号并不是游戏全屏画面，而是加过黑边的画面，这是由于PSP游戏画面并不能达到480p的解析度，只以1：1的标准像素比例输出了PSP游戏画面，所以屏幕周围会产生黑边。通过Bravia的屏幕调整功能我们可以通过电视机放大画面拉伸到全屏，但新版PSP本身硬件输出的信号是没有放大的。而且游戏不支持隔行扫描输出，如果你的电视不支持480p，那么只能用PSP来播放影像了，逐行扫描还只能通过色差端子或D端子（日本数字电视的一种端子接口），所以国内玩家想要在大屏幕上玩PSP游戏，还必须购买一条专用的PSP-S180色差端子线。另外，在接上电视后PSP的音量控制也不再起作用，音频以标准信号大小输出，音量大小只能通过电视调节。PSP输出的画面非常干净，没有任何噪点和干扰线，米格和琉璃二人感受一番后，对于这项新功能的效果还是非常满意的。这次的评测到这里就结束了，下辑米格还将带来拆机演示，感兴趣的话就继续关注吧！



■系统固件加入了外部视频输出的一些选项。


■琉璃兴致勃勃玩起了《大众高尔夫》，我们可以看到画面周围的一圈黑边。



■用PSP播放720×480解析度影像效果非常好。



■《山脊赛车》的光景色彩在大屏幕上表现得也非常出色。



羽纹

众编小评新机

在之前看过公布的数据就知道这部机器重量减少了1/3，不过光凭这个简单的数值并没有产生太大的感想，当亲自将PSP-2000握在手掌心的时候给人的印象就是比想象中的还要轻，套用马修的话来说就是“拿惯了PS2原装手柄后去拿PS2组装手柄一样”，当然，这并没有贬低这部机器的意思，只是初次给羽纹留下的感觉的确就是这样。随后拿出《WE10UE》的UMD放入盘舱中测试下读盘速度，结果令人相当满意，原本冗长的Loading和黑屏时间缩短了将近一半，并且由于方向键的微略改动使得操控球员的更为顺畅，斜45°方向改变的操作定位也更准。嗯，这大概就是促使羽纹决定购买新型PSP的最大理由，只希望买来之后的“重量适应期”不要太长。（笑）

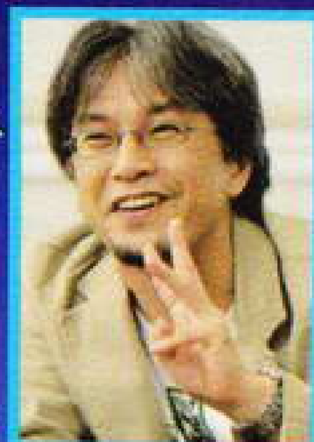


THE LEGEND OF ZELDA むげんのすなどけい ゼルダの伝説 夢幻の砂時計

译 胧月 美编 咕噜

《塞尔达传说 幻影沙漏》开发者访谈直击（下）

青沼英二 制作人



1963年3月16日出生于日本长野县，从《时之笛》（1996年，N64）开始介入"《塞尔达》系列"的开发工作。之后陆续担当《梅祖拉的假面》（2000年，N64）和《风之杖》（2002年，NGC）的导演，从《四支剑＋》（2004年，NGC）正式接替宫本茂成为"《塞尔达》系列"的综合制作人，之后又带给玩家《神奇的小人帽》（2004年，GBA）、《黄昏公主》（2006年，Wii&NGC）等优秀作品。

岩本大贵 导演



1969年11月17日出生于日本三重县，曾参与开发过《超级马里奥64》（1996年，N64）。之后和青沼英二一样，从《时之笛》开始一直全身心地投入到"《塞尔达》系列"。在《塞尔达》团队中最早担当的职务是CG副导演，凭借出色的镜头水平奉献给玩家众多精彩影像。

藤林秀磨 副导演



1972年10月1日出生于日本京都府，原Capcom社员，参与开发过系列中的《不可思议的果实》（2001年，GBC）、《众神的三角力量&四支剑》（2003年，GBA）中的《四支剑》以及《神奇的小人帽》，后退出Capcom并入职任天堂。



NDS平台首款《塞尔达》作品大卖

——游戏不光销售成绩斐然，评价也相当之好呢。

青沼：是啊，真的很令人高兴。

藤林：我原以为很多玩家都觉得《塞尔达》理所当然地应该使用按键操作，而全程触控的本作能如此得到大家的肯定真的很让人欣慰。

岩本：仅使用一支触控笔的操作方式，让从来没有玩过《塞尔达》之前作品的玩家也和老玩家站在同一起跑线上，我想这可能是受到好评的一大原因吧。

——一般来说，在玩一款大作前都要先燃起激烈的斗志，不过这次的《塞尔达》却轻轻松松地就可以开始游戏了。

青沼：在进入海王神殿前，还是要燃一下的。

——确实。（笑）



可偶尔一玩的垂钓游戏

——说起来，林克的妹妹这次没在剧情里登场呢。

藤林： 是没有，肯定是在《风之杖》的舞台里看守着 PURORO 岛了吧。

——这次的舞台距离《风之杖》的海大约多远？

藤林： 完全相邻的。

——这么近啊？

藤林： 毕竟是以《风之杖》的舞台为起点的冒险嘛。

青沼： 也正因此《塞尔达》的故事可以无限延伸下去啊。只要再旅行到下一个邻海，就又会开始一段全新冒险了。（笑）

藤林： 大海真是广阔啊。（笑）

——接下来，在这片广阔的海域上还能钓鱼的吧？

青沼： 难道你操作的时候用了很大力？

——不管用力不用力，这都很杀屏的吧？（笑）

青沼： 任天堂的产品可没有那么脆弱！（笑）

——不过，我玩的时候还真是用了很大力气。

青沼： 根据玩家在游戏时的心情，会不自觉地就很用力了。所以，请大家还是控制一下玩垂钓游戏的频率，偶尔玩玩就好。（笑）

——钓鱼的时候如果不跟着鱼的影子就没办法成功呢。

藤林： 本来是想设计成无论在哪都能垂钓的，但这样一来，反而会导致玩家对垂钓失去兴趣吧。因此还不如让鱼的影子成为特定目标来得好。

——当想前去某个岛屿的时候，偶然发现附近有鱼影，于是就想“要不就钓钓鱼吧”。

青沼： 在海上发展固定事件时确实经常出现这种情况。鱼的影子并非只有一种，当看到之前从未遇到过的影子时，就无论如何也无法压抑自己的垂钓欲了。

——就在下决心去追赶鱼的时候，因为之前的磨蹭，鱼也都跑得没影了。

青沼： 关于这点我开始也抱怨过：“鱼的影子消失得太快了，不如把它做得大一点吧。”可再玩了一会后，我也体验出追赶鱼影的乐趣了——这其中就有先读影子的前进方向并调整自己航路的乐趣。我觉得这是《幻影沙漏》海上世界里的独特快乐，在岛上是感受不到的。





充分利用双屏的BOSS战

——说到双屏 BOSS 战，就不得不说勇气神殿的 BOSS 战了，那个也相当厉害呢。

青沼： 那样的BOSS战是我当初就想实现的目标，最终还是在大家的努力下做出来了。《时之笛》的时候我也设计过BOSS战，BOSS的Demo 影像里也有展现出 BOSS 视角的场面来。但不管怎么样都只是动画，实际游戏里是无法使用的。但这次的《塞尔达》使用了双屏，因此我拜托工作人员一定要实现它。而最后的结果是非常令我满意的。

——刚开始见到 BOSS 的时候还不明白是怎么回事。只知道上屏里显示的是林克，然后画面渐渐靠近，最后林克被 BOSS 给抓住了。

岩本： 后来当下屏出现BOSS的时候，玩家应该能明白上屏采用的是BOSS 视点了吧。

——确实能品味到与用林克视点战斗时所没有的紧张感，我觉得这是对合理使用双屏的完美诠释。

青沼： 说到双屏演出，那个四只眼睛的BOSS也非常厉害，我开始见到它的时候也差不多叫出声音来了。（笑）





原先同捆预定的触控笛？

——除了双屏以外，游戏在麦克风的使用上也把握得相当好。

青沼：关于麦克风我们确实花了不少力气，原本甚至还打算为游戏同捆专用的触控笛。

——触控笛？

岩本：那是很早时候的打算了。

青沼：样式为在触控笔的一端装上可以吹的哨子那种。通过吹奏，可以在游戏里实现各种效果。

——可以演奏的触控笔！

青沼：这次的《幻影沙漏》里没有乐器要素。（注：乐器要素是指，《时之笛》里的笛，《梅祖拉假面》中的喇叭和吉他，《风之杖》里的杖等。）我想《塞尔达》的系列作品里果然还是应该加入乐器要素的吧，于是就想出触控笛的这个主意来，但实际实行的时候……（苦笑）

岩本：进行得不太顺利呢。

青沼：声音的强度、音调都不好把握，要吹出正确的声音来，不经过一定的训练可不行。原先还打算能让笛子对应多个音调，可实际上不管怎么吹都是一个声音。“果然还是很难啊……”当时这么想着，于是就放弃了这个打算。

——触控笔的样品已经做出来过了吗？

岩本：虽然没有做出专用式样，但市面上的那些制品我们都试验过不少。

青沼：那时我真对同捆发售的触控笔充满干劲呢。

——可这样一来，在电车里玩的时候不是会很吃力吗？

岩本：这也是我们放弃的理由之一了。但不管怎样，我原先对此确实很有兴趣来着。（笑）





能品位成长感觉的海王神殿

——接着我们来说说迷宫吧。对于给海王神殿加上时间限制这点，玩家们的意见褒贬不一呢。

青沼：是褒贬不一的吗？

（一同笑）

——又在假装不知情了。（笑）有人并不喜欢一边和时间赛跑一边解谜的那种感觉啊。

青沼：确实有这样的玩家……（面向岩本）幻影和沙漏哪个在前来着？

岩本：先有幻影。

青沼：首先，我们做出了一种绝对无法打倒的敌人——幻影。由于它是无敌的，所以玩家见到它只有逃跑的份。这时，如果单单逃跑是没办法产生紧张感的。为了让玩家不仅仅是绕着圈子躲避，于是才加入了时限这个概念。这样一来迷宫才更加有趣。

——确实，海王神殿拥有一般迷宫所没有的紧张感。

藤林：这就是“Time Attack”的那种感觉。

岩本：海王神殿可以反复进入，地图书写系统也会发挥不小的作用。

——确实，之前写下的东西会给之后的行程带来极大的方便，玩家也能切实感觉到自己的成长。最开始我还认为自己是绝对没办法通过的呢……

青沼：越到后来就越觉得游刃有余了吧。

岩本：这就是所谓成长成高手的喜悦了。

青沼：通过多次的经验逐步成长为高手，我想这也是“《塞尔达》系列”的精髓所在了。





最后的最后 设想出的“沙漏”

——没有想过把沙漏要素也吸收进其他的迷宫吗？

岩本：如果这么做的话，还是太辛苦了。

青沼：能多次进入的迷宫只有一个就可以了，攻略其他迷宫后获得的道具是为了给海王神殿做铺垫。在《梅祖拉的假面》里也有限定时间的要素，我就想“能不能以不同的方式来表现这个系统呢？”于是就想出了沙漏这种东西。

藤林：沙漏这个主意被设想出来的时候已经是开发的晚期了。

青沼：本来，我们决定延长玩家在迷宫里的逗留时间。但这点要通过什么样的道具来表现出来？于是，我们又决定每当玩家打败一个BOSS时，就让时间略作延长——这样的设想要通过什么方法来表现才最为合适呢？开始还真没有什么好办法。

藤林：所以，我们在开发的很长一段时间内，都把这个问题搁置在一边而进行着其他的开发工作。

青沼：不过，在最后的最后，沙漏这个东西被设想了出来，我觉得它是再合适不过的了。《塞尔达》这个系列里的作品，都不是在一开始就把所有东西都设想好的。而是随着开发和试玩的一步步推进，逐渐给游戏的各个细节加固。所以到最后都不得不把所有的要素都理顺一遍，（指着藤林）我觉得他是最为此头疼的人了。

藤林：最后的最后，他们把支离破碎的东西交到我手上，对我说“请把这些都串起来吧”。





今后的《塞尔达》

——这么说也许还为时过早，不过我已经开始期待《塞尔达》的续作了。

青沼：你是不是认为我通过这次的《幻影沙漏》已经找到了作品的正确方向呢？

——我确实是这么认为的，个人还很想用Wii的遥控器来解谜呢。

青沼：嗯，我也预感NDS平台上实现的手感能让Wii版《塞尔达》更进一步地发生变化。

——不仅仅是画面变漂亮呢。

青沼：大家还是很想看到画面美丽的《塞尔达》的。画面固然很重要，但要和新奇有趣的玩法达成一定的平衡，是我们必须要面对的课题。

——既有卡通渲染的林克，也有真实版的林克，以后林克说不定还会以其他的形式登场。

青沼：这种大方向自然是有的。不过，我认为玩家必须意识到真实版林克和卡通渲染的林克在玩法上是有着很大区别的。要是把它们掺杂在一起，很可能就不伦不类。这次的《幻影沙漏》之所以能圆满地划上句号，也正是因为很坚定地坚持了自己的风格。决定了这次的《塞尔达》要采用怎样的玩法后，就得明确哪些该做哪些不该做。所以，就算哪天画面变得非常华丽，我们还是要坚定什么是不应该去做的。



掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

软件 SOFTWARE

《勇者斗恶龙IX》延期至2008年发售



Square Enix公司日前对外宣布，原本预定于2007年内发售的NDS大作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》(ドラゴンクエストIX 星空の守り人)的发售日变更为2008年内发售。对于《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》的延期，Square Enix公司对外公布的理由是为了有更充足的时间来进一步提高游戏品质。

《勇者斗恶龙IX 星空守望者》于2006年12月11日召开的"诞生20周年纪念《勇者斗恶龙》新作发表会"中正式发表，本作将依旧由Level 5公司开发，从制作人到开发人员全部是《勇者斗恶龙VIII》的原班人马。同时本作还将对应Wi-Fi通信，支持4人联机进行游戏，共同挑战迷宫内的强敌。玩家可以在游戏中扮演不同职业的角色，装备的防具和武器也将真实可见。

目前，Square Enix同时还在制作《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》、《勇者斗恶龙V 天空的新娘》和《勇者斗恶龙VI 幻之大地》的NDS重制版，其中《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》预定于今年冬季推出。

事件 EVENT

PSP-2000国内低调上市

相比2005年12月，PSP-2000本月在国内的登场可谓十分地低调：9月1日是港版主机的发售日，发售前两天就有网络商家放出不超过1399元的现货报价，即使在电玩实体店内也没有超过1500元；偷跑的港版主机大量流入，价格迅速被拉至1350元左右，远远出乎人们对于PSP-2000将爆出天价的预想。这一方面是因为PSP已经在国内十分的普及，加上新版2000型PSP对于旧版1000型来说，并没有在外观和机能上做出太大的改进，使得再次购买的必要性并不充分；而另一方面，经过近两年来PSP破解降级刷机等反复洗礼的玩家变得更加理智，对于没破解的机器仍然处于观望阶段。但是随着PSP-1000的逐步淡出(不再出货)，PSP-2000势必将成为未来的主流机型。



软件 SOFTWARE

Level 5正式发表NDS新作《雷电十一人》和《雷顿教授与恶魔之箱》

开发了众多人气游戏作品的Level 5于前段时间召开了新作发表会“Level 5 Vision 2007”，会上正式发表两款NDS新作《雷顿教授与恶魔之箱》（レイトン教授と悪魔の箱）和《雷电十一人》（Inazuma Eleven ）。同时Level 5还宣布这两款新作将会在9月20日～23日召开的“东京游戏展2007”中展出。

《雷顿教授与恶魔之箱》是NDS人气游戏《雷顿教授与不可思议之镇》的续作，同时也是“《雷顿教授》系列”的第二部作品。游戏的故事发生在伦敦，这里流传着一则恐怖的传言：有一个“恶魔之箱”存在于人世间，无论何人只要是打开盒子就必死无疑。为了解明事件的真相，雷顿教授与助手少年卢克前往事发地。与前作一样，《雷顿教授与恶魔之箱》也是由多湖辉先生担任监修并专门为本作创作了大量的谜题。本作的配音阵容也继承前作，依旧由大泉洋和堀北真希分别为雷顿教授和卢克配音。本作预定于2007年11月29日发售。

《雷电十一人》则是一款描写足球的RPG游戏作品，讲述雷门中学弱小的足球队由于一位转校生的到来而发生了翻天覆地的变化，本作预定于今年冬季发售。玩家将对游戏中登场的1000人以上的个性角色进行选择和育成，最终目的是组成最强大的“雷电十一人”。

据悉，《雷电十一人》除了游戏外，还将在今后推出相关漫画和动画作品，而“《雷顿教授》系列”也将计划推出电影作品。





事件 EVENT

众多玩家联合发起请愿，一切为了PSP版《生化危机》



最近，在国外的一家游戏网站上发起了一个由玩家组织的签名请愿活动，活动的主要原因是由于玩家们希望Capcom公司能够为PSP开发一款“《生化危机》系列”的新作。据统计，目前已经有13977签名玩家参与了这项签名活动。签名的发起者表示，Capcom应该看看“《生化危机》系列”过去在PS系列平台上的销售历史，他们应该能了解PSP版的《生化危机》将会取得怎样的成功。公开信全文内容如下：

致Capcom：

我们，PSP的玩家们，希望Capcom公司能够在我们心爱的掌机上发售至少一款著名的生存恐怖类游戏“《生化危机》系列”的作品。我们当然知道现在PSN（Play station Network）上已经有了《生化危机 初代导演剪辑版》的下载，但我们中很多人并没有PS3主机来购买它。

看看“《生化危机》系列”在PS系列主机上的历史，我们可以保证，PSP版的《生化危机》也将相当的成功。希望这次人数众多的签名能让你们帮我们实现这一愿望。

作为一名中国玩家，如果你也希望有《生化危机》的PSP游戏出现，你也可以到以下地址http://www.petitiononline.com/pspres/petition.html参与到签名活动中。

事件 EVENT 日本航空实行新规定，掌机将禁止在飞机上使用



日本交通省·航空安全推进课航空保安对策室将于2007年10月1日起重新制定对飞机内使用的电子设备的限制规定，并明确规定搭载无限LAN的NDS、PSP等便携式游戏机在飞行中禁止使用。目前日本所实行的航空电子设备的限制规定是于2004年制定的，在该规定实施后由有大量的搭载无线通讯机能的电子产品问世，因此为了保证乘客的安全进行重新制定和修改。此次新规定具体如下：

整个航行过程中禁止使用

- 电子游戏(使用无线机能的游戏机)
- 无线鼠标
- 移动型IC电子标签(有电池)
- 具备无线通讯机能的记步器、脉搏测定器、手表

飞机着陆时禁止使用

- 充电器(有线式+电池式)
- GPS接收器
- 玩具(对音声、接触有反应的玩具)

硬件 HARDWARE 鱼与熊掌不可兼得，PSP的333MHz频率不能和Wi-Fi同时使用





目前Sony向媒体确认，PSP不能在以CPU全速的333MHz频率运行时打开Wi-Fi功能。这就意味着可能以后所有的支持网络游戏功能的游戏都不能以333MHz频率运行。

之前就已经有报道指出PSP刚刚支持的333MHz CPU频率完全是为即将到来的《战神 奥林匹斯之链》做铺垫。但这一功能也带来了一些限制。有媒体发现全速的CPU频率只能在关闭Wi-Fi的情况下才能实现，在打开网络进行游戏的时候CPU的时钟频率被限定在了222MHz上。

对此Sony娱乐公司美国分部(SCEA)的公关部负责人Dave Karraker表示了肯定的态度："最近的固件升级(3.50)去掉了对于CPU速度的限制，这就让开发者可以自由设定游戏的运行频率，可以高于222MHz或是低于222MHz，最高可以达到333MHz。但的确有如报道所说的，PSP如果提速就无法应用无线功能。"Karraker说道，"SCEA允许开发者可以自由选择适合他们游戏的CPU速度。当然游戏的开发者也可以让游戏的单人模式和多人模式在不同的频率下工作，但这可能会大大增加游戏开发的复杂程度。"

目前Sony并没有说明为什么全速运行CPU和无线功能不能同时使用。有推测可能是为了延长电池的续航时间。SCEA也表示为此事他们会专门和日本的总部取得联系。

硬件 HARDWARE PlayStation手机有望圣诞节前推出？

早在2007年6月初，就有传闻称Sony秘密注册了一项以PlayStation品牌和索尼爱立信手机为结合点的全新产品专利，一时间在业内闹得沸沸扬扬。随后索爱方面虽然也出面承认确实注册过相关专利，但却极力否认近期有类似的计划将要推出。即便如此，有关PlayStation手机的传闻依然没有就此终止。

在前不久召开的莱比锡游戏展(GC 2007)上，索爱欧洲地区游戏业务负责人Peter Ahnegard在接受国外媒体记者采访时表示，Sony始终坚持最大限度地利用公司现有品牌资源来打造符合消费者要求的产品，Cyber-shot

和Walkman两个品牌在索爱手机上的应用就是最好的范例。PlayStation作为Sony电子娱乐品牌的代表，也是索爱绝不会忽视的对象。

当被问及玩家们普遍关心的PlayStation手机及相关传闻时，Ahnegard回答说：“很明显，PlayStation与索爱产品的结合是我们一直都在考虑的问题，不过现阶段恕我无法透露更多详情。或许在圣诞节前我们会有所行动，当然，我无法明确保证究竟是在哪一年的圣诞节之前。”

Ahnegard再次阐述了索爱的产品设计理念，“我们每推出一款索爱品牌的产品，不单单是因为我们有能力这样做，更主要的是我们相信它能够最大限度地满足消费者的需求。”紧接着他又话锋一转说道：“但现阶段我们不打算推出以PlayStation品牌为卖点的的索爱手机，因为我们无法保证这样一种产品能够成为索爱这一品牌真正意义上的延续和进化。”

新闻短讯

《网球王子 猛烈打击》登陆NDS

Konami正式发表NDS新作《网球王子 猛烈打击》(テニスの王子様 Driving Smash)，本作是“《网球王子》系列”游戏时隔三年再次登陆NDS平台的最新作。目前《网球王子 猛烈打击》的官方网站已经开放，但Konami公司尚未公开本作的游戏类型以及具体的游戏内容，游戏的详细信息会在今后发表。

NDS版《吉他英雄》确定开发中



日前，《吉他英雄》制作公司Redoctane的合伙人Charles Huang向媒体确定，“《吉他英雄》系列”游戏新作将在全球热卖的NDS掌机上闪亮登场。他表示，公司会给这一作品加入新的变化，但在最终和任天堂确定之前，现在还不能详细地说明。但他暗示，《吉他英雄》的NDS版可能会像主机版一样推出专用的周边。

Charles Huang说道：“现在这一游戏正在开发中，我们希望在NDS掌机上进行非常不一样的尝试。现在我们在和任天堂商议一些工程方面的问题。尽管现在技术还没有完成，但我保证我们会给玩家带来独特的体验，绝对和其他的NDS游戏不同……我们准备推出相应的周边，但我们也会考虑到NDS一般的游戏环境来进行设计。”

《危机之源 最终幻想VII》限定版PSP收纳包即将发售

SCEJ公司日前发表一款旗下商品“PS Pictogram”品牌与“PORTER”以及预定于9月13日发售的PSP游戏《危机之源 最终幻想VII》的联合产品——“CCFFVII×PORTER×PS Pictogram PSP收纳包”，预定于2007年9月13日与《危机之源 最终幻想VII》一同发售，



售价为9500日元。该产品将于2007年年末之前限量生产销售。

这款“CCFFVII×PORTER×PS Pictogram PSP收纳包”是“PS Pictogram”系列的第9款产品，同时也是该品牌首次与游戏作品的组合产品，以《危机之源 最终幻想VII》的象征“纷乱飞舞的羽毛”为基础进行设计。

“《世界足球 胜利十一人》系列”NDS第二作《WE GOAL X GOAL》发表



Konami公司日前正式发表人气足球游戏“《世界足球 胜利十一人》系列”在NDS平台的第二款作品《世界足球 胜利十一人 GOAL X GOAL》，本作将于2007年10月25日发售。目前Konami官方并未公开关于本作的详细情报，只明确了《世界足球 胜利十一人 GOAL X GOAL》将对应Wi-Fi机能，支持2对2组队联机对战。

《恶魔城X 历代记》日版发售日确定，收录不朽经典《恶魔城 月下夜想曲》

Konami公司宣布，PSP平台的“《恶魔城》系列”新作《恶魔城X 历代记》将于2007年11月8日发售，售价为4980日元。

《恶魔城X 历代记》是PCE平台不朽名作《恶魔城 血之轮回》的重制版，而大家所熟悉的《恶魔城 月下夜想曲》正是本作的续作。《恶魔城X 历代记》除了重制版本身，还将收录《恶魔城 血之轮回》和《恶魔城 月下夜想曲》的原作移植版，而在《恶魔城 月下夜想曲》中玩家还可以操作玛丽亚进行游戏。《恶魔城X 历代记》还新增加了中途中断系统，无论何时何地玩家都可以中断或继续游戏，而且该系统同样也对应本作内收藏的原版作品。



新作拼盘

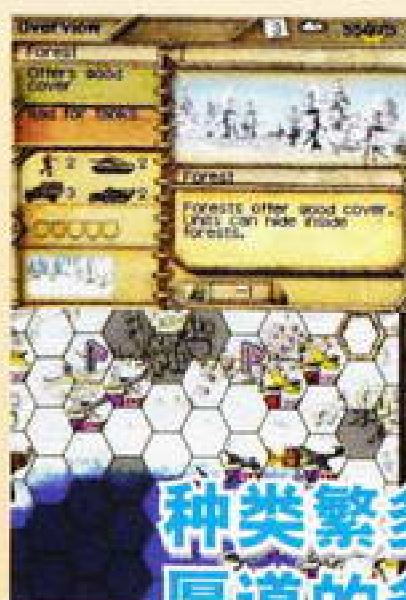
收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

NDS 装甲战略DS
Panzer Tactics DS

◆Conspiracy◆SLG◆预定2007年10月16日◆美版

PANZER TACTICS DS

本作是一款以二战为背景的策略类游戏，将带给玩家最真实的模拟战略游戏感受，玩家可以从三方势力(德国、苏联和盟军)中选择一方来进行游戏。每个势力均有12关专属的故事战役，各个势力的故事战役均参考历史对难度进行调整。本作拥有多达150种(海、陆、空)的战斗单位，每个势力有自己的特殊武器，每种单位拥有图片介绍，音效和技能。武器的更新换代比较容易，系统会按历史时间线依次让各种武器登场并同时取代旧有武器。利用NDS的双屏机能，玩家可以完整地看到战斗单位和详细地形信息。单击下屏任何一个六角形方格，上屏将显示关于该位置的数据情报。战斗发生在简单动画化的战场地图上，双方战斗单位在交战时将以特写动画表现，这有点类似于《超级大战争》。游戏设有首要任务、次要任务和特别任务的过关条件，大大提高了游戏耐玩度。另外除了单人战役模式外，最让人期待的就是多人模式了，本作可以让4位玩家同时进行战斗。(文：软饼干)






种类繁多的经典二战武器定能让你大呼过瘾
厚道的多人游戏模式，带给更多人游戏享受

NDS 紧急出口DS
EXIT DS

◆Taito◆ACT◆预定2008年1月◆日版





Taito公司近日宣布，已经在PSP平台推出过两款作品的灾难脱出类游戏“《紧急出口》系列”的最新作将登陆NDS主机。与系列前两作一样，在本作中玩家同样将扮演正义的Mr.ESC，游戏目的是在有限的时间内，前去拯救被遗弃在灾难现场的被困者，并与他们一同逃脱险境。届时NDS的上屏幕将显示整个地图总览，而下屏幕则是实际游戏画面，借助NDS的触控机能，游戏中的所有动作都必须使用触控笔来完成，比如推开箱子、捡取道具以及打开消防水龙头等。另外本作将收录火灾、雪灾等100种紧张刺激的灾难场景，绝对能让玩家体验到那种劫后余生的快感。(文：软饼干)







创意逃脱求生类游戏转战NDS平台
嘿！“逃脱先生”将与NDS玩家们见面了

PSP 异形大战铁血战士(暂名)
Aliens vs.Predator

◆Sierra◆ACT◆预定2007年11月◆美版

不知道各位玩家有没有看过经典科幻片《异形大战铁血战士》，相信大家除了对异形那狰狞的造型记忆犹新外，肯定还对武艺高强、装备先进的铁血战士印象深刻吧。本作便是以《异形大战铁血战士》电影为蓝本而改编的一款第三人称动作冒险游戏，游戏中玩家将扮演一名流落到地球上的铁血战士，利用手中具有外星先进科技的武器来剿杀异形，这些武器装备包括有热能探测仪、合金腕刃、制导激光炮、强力加农炮以及微型核弹等。当然这些装备需要玩家通过不断剿杀异形生物来获得或提升等级。

在官方提供的试玩版中，玩家一开始身处南美的热带雨林中，记性好的玩家知道这是电影《铁血战士》第一集中的场景。在雨林中探索时会发现人类建造的某研究设施，接着便是偷偷潜入环节，玩家可以依靠热能探测仪来侦察区域内的情况，等到发现研究设施中的守卫力量比较薄弱时便能大开杀戒了，令人大呼过瘾。另外由于本作拥有多人对战模式，所以如果你觉得一个人玩还不过瘾的话，可以叫上你的朋友与你一同并肩作战。(文：软饼干)





根据同名科幻电影改编而成
扮演铁血战士全面围剿异形军队

PSP 模拟人生2 放逐
The Sims 2:Castaway

◆EA◆AVG◆预定2007年10月22日◆美版

NDS 模拟人生2 放逐
The Sims 2:Castaway

◆EA◆AVG◆预定2007年10月22日◆美版

“《模拟人生》系列”是北美最畅销的游戏系列，作为EA公司的招牌游戏，该系列以花样繁多的资料篇而著称，每年都会推出一两款新作来慰劳忠实粉丝。而今年的主题便是——荒岛，这是一个普通人都比较感兴趣的主题。届时本作将会推出PSP和NDS两个版本。

游戏开始便讲述了作为主角的你由于某某原因而流落到一座热带荒岛上，与大多数荒岛求生的电影和游戏一样，玩家要在荒岛上接受生存的挑战，克服大自然的考验。玩家可以在汽车机械师、厨师、医生、音乐家、教师以及上班族中选择自己想要扮演的角色，这些角色的职业特点决定了他们的求生和思考方式，选择好职业后便要渐渐组织同样流落荒岛的人来建立起一个繁荣的小社区。荒岛上除了有沙滩，洞穴，礁石，丛林，草原和火山外，还有各种宝藏等待玩家去探索。当然玩家也不可能徒手去进行冒险，如何利用原始材料来制作和开发出各种生存工具才是关键，用石头和木头可以制作屋子、家具；用树叶或动物皮毛可以制作衣服等。到底是继续在岛上过着舒适的生活，还是寻找途径回到文明世界，这些都需要你来做出抉择。(文：软饼干)





NDS版游戏画面



PSP版游戏画面

北美最畅销的游戏系列登场
在掌机平台上演绎“荒岛求生”！

日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

本次日本销量榜采用了双周统计制。《SD高达G世纪 交叉火力》的NDS版前作累计销量约为10万套，本作的成绩虽然大幅度超越了前作，但从首批出货30万来看，要将它们全部消化掉也许并不容易。《大金刚 丛林攀爬者》的成绩同样比GBA版的前作《摇摆大金刚》要好上许多，考虑老任的游戏一向长卖的传统，卖到20万应该不算困难。PSP的《荒野兵器》虽然水准不俗，但游戏类型的转变加上品牌号召力的日趋衰退，发售两周不到4万的销量无论如何都无法让人满意。

软件部分

累计时间2007年8月6日～2007年8月19日

排名	游戏名	双周销量	累计销量	机种
1 NEW	SD高达G世纪 交叉火力 SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ ■NBGI ■S·RPG ■2007年8月9日发售 ■4800日元	18万1429套	18万1429套	NDS
2 NEW	大金刚 丛林攀爬者 ドンキーコング ジャングルクライマー ■Nintendo ■ACT ■2007年8月9日发售 ■4800日元	8万 740套	8万 740套	NDS
3	新超级马里奥兄弟 New スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元	4万6377套	474万8433套	NDS
4	塞尔达传说 幻影沙漏 ゼルダの传说 梦幻の砂时计 ■Nintendo ■A·RPG ■2007年6月23日发售 ■4800日元	4万5418套	74万6959套	NDS
5	加油我的每日家计 がんばる私の家计ダイアリー ■Nintendo ■ETC ■2007年7月12日发售 ■3800日元	4万4619套	12万1940套	NDS
6	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング ■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元	4万4267套	461万1016套	NDS
7	马里奥赛车DS マリオカートDS ■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元	4万2318套	237万7300套	NDS
8	美妙世界 すばらしきこのせかい ■Square Enix ■A·RPG ■2007年7月27日发售 ■5800日元	4万1145套	16万3397套	NDS
9	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元	3万9602套	430万6451套	NDS
10 NEW	荒野兵器 交叉火力 ワイルドアームズ クロスファイア ■SCEJ ■S·RPG ■2007年8月9日发售 ■4980日元	3万8030套	3万8030套	PSP

硬件部分

累计时间2007年8月6日～2007年8月19日

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	31万8329台	489万2338台	1241万8376台
PSP	5万6563台	128万2379台	579万5033台
GBM	1385台	2万8825台	58万1225台
GBASP	1258台	2万6435台	593万9205台
NDS	308台	1万2391台	644万8097台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年8月19日～2007年8月25日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.20	ACT
2	横冲直撞76 Driver'76	Ubisoft 2007.5.11	RAC
3	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2007.7.20	ACT
4	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2007.6.29	FPS
5	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.29	ACT
6	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft 2007.8.24	FPS
7	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	Konami 2007.5.25	ACT
8	海豹突击队 火线小组2 SOCOM:U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2007.6.15	ACT
9	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank:Size Matters	SCE 2007.5.11	ACT
10	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean:At World's End	Disney 2007.5.22	ACT

借助同名电影的惊人影响力，制作并不算精良的《变形金刚》轻松夺取了英国周间销量的冠军。《幽灵行动 尖峰战士2》凭借着不错的游戏素质，在刚投放市场后不久就冲到了排行榜的第六位。另外"《GTA》系列"的两款作品首次双双跌出前十位，让人颇感意外。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年8月19日～2007年8月25日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
2	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.6.29	ETC
3	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.7.27	RPG
4	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.7.27	RPG
5	料理妈妈 Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8	ACT
6	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
7	养猫物语 Purr Pals	THQ 2007.8.10	ETC
8	轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo 2007.7.7	ETC
9	动物园大亨 Zoo Tycoon	THQ 2005.11.11	SLG
10	索尼克 冲刺 Sonic Rush	SEGA 2005.11.18	ACT

整个8月份英国的NDS游戏销售情况可以说是没什么变化，月底的游戏销售状况与月初时几乎一样，依旧是"《成人脑力锻炼》系列"和"《口袋妖怪》系列"占据着排行榜的前几位，良好的销售势头简直无人能敌。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年8月13日～2007年8月19日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.18	ACT
2	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank:Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
3	FIFA 07 白金版 FIFA 07 Platinum	EA Sports 2006.9.25	SPG
4	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.28	ACT
5	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games 2006.10.28	ACT
6	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
7	美国职业摔交联盟2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPG
8	海豹突击队 火线小组2 SOCOM:U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2007.6.21	ACT
9	嘻哈飙车族 Pimp My Ride	Activision 2007.4.26	RAC
10	小鼠大厨 Ratatouille	THQ 2007.8.9	ACT

《变形金刚》在澳洲的销售情况同样优秀，轻轻松松就夺取了澳洲周间销量的冠军。《瑞奇与叮当5》与《哈利·波特与凤凰社》继续保持在第二和第三的位置，稳定的销售势头使得这两款游戏在近半个月以来排名都没发生过变化。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年8月13日～2007年8月19日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.6.21	RPG
2	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.6.21	RPG
3	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.7.5	ETC
4	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.16	ETC
5	冰河世纪2 消融 Ice Age 2:The Meltdown	VU Games 2006.3.31	ACT
6	动物园大亨 Zoo Tycoon	THQ 2005.11.11	SLG
7	汽车总动员 Cars Platinum	THQ 2006.7.14	RAC
8	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2007.6.6	ACT
9	猫猫 Catz	Ubisoft 2006.12.7	ETC
10	贝兹 永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.23	AVG

《口袋妖怪》两款作品又一次冲到了销售榜前两名，销售势头依旧强劲。紧随其后的是"《成人脑力锻炼》系列"作品，《脑白金》风暴将持续给软件市场形成冲击。另外从入榜游戏的类型来看，这些作品大多是养成和益智类游戏，任天堂的游戏理念可见一斑。

GOLDEN EYES



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

最近最值得推荐给大家的游戏无疑是NDS上的《FFCC》，良好的手感和多人合作时的乐趣让人爱不释手。对于PSP玩家来说，《古墓丽影周年纪念版》也是一款值得一玩的佳作，玩过原作的玩家更应该体验一下昔日的经典作品在PSP上获得了怎样的进化。比较令人遗憾的是《龙骑士的咏叹调》，拖沓的过场和战斗让原本期待它的玩家失望不已。

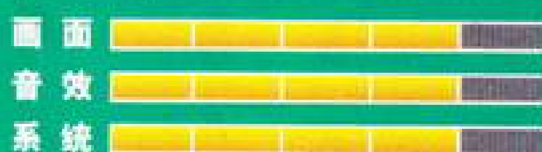
POCKETGAMES

古墓丽影 周年纪念版

Tomb Raider: Anniversary

UMD■Eldos■A·AVG■2007年8月9日■1人■无对应周边







脱胎于初代的本作让人为之一震，凭借最新的《传奇》引擎来让玩家重拾经典，体现出了制作者的诚意。复杂的地形和精妙的机关，这些传统亮点依旧一个不拉地在关卡中完美重现。洞穴、遗迹和古墓等场景的刻画也是非常逼真，让人感觉在看一部制作精良的国家地理记录片，真是非常过瘾。当然，本作的难度也是与初代无异，在冒险之前得有个心理准备。

9



虽然为复刻作品，但本作的价值已经完全超越了这个词的含义，无处不体现着制作者的诚意。画面在PSP强大机能的表现下有着极佳的水准，主角劳拉的动作流畅，在庞大壮观的场景里攀爬跳跃丝毫没有拖慢的现象，令人怀疑自己手中是否还是当年的那个“方块人”。对于那些玩过PS时代原始版本的玩家而言，本作绝对不会令你们失望。

8



作为系列初代的复刻版，本作画面上的表现称得上让人惊叹，原来由棱棱角角的多边形拼凑出来的女主角现在火辣的程度绝不亚于专业模特，细致的场景刻画使本作代入感更加强烈。劳拉的动作华丽而流畅，而操作起来也并不复杂。本作加强了动作方面的要求，攀爬、跳跃、躲机关，一不小心就要重新来过，喜欢动作游戏的玩家一定要挑战一下。

7

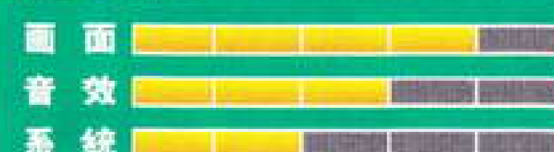
推荐

龙骑士的咏叹调

Dragoneer's Aria

UMD■日本一Software■RPG■2007年8月21日■1人■无对应周边

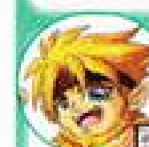






确实如厂商宣传的那样，本作是一款极为正统的RPG。戏谑地说，不知道日本一发行游戏是否都背负着画面和游戏质量呈反比的悲哀宿命，这款实际画面比截图漂亮上很多的作品却在系统上经不起推敲。过分强调的新系统和战斗台词导致每场杂兵战都必须消耗大量时间。同一地区对敌兵难度的平衡把握也非常差，总之要玩穿需要相当的耐性才行。

6



尽管初公布时就没认为这款游戏会好玩，不过没想到会差到如此地步。游戏的多边形数很少，3D画面平淡无奇。最令人头痛的是游戏的战斗节奏把握得非常不好，普通的杂兵战就要消耗很长时间，再加上游戏中的过场剧情都不能按掉，所以游戏玩起来有种让人昏昏欲睡的感觉。进阶跳跃式的难度是另一个让人莫名其妙的地方，不平衡的难度调节让人望而却步。

5



本作华丽的人设，战斗菜单中精美的人物头像都是游戏的一大亮点。取消传统MP设定的能量值系统及使用6种属性龙玉战斗的龙之技系统都非常有创意，游戏中庞大的道具数量能够满足很多玩家的收集欲望。但是游戏有一个致命的的硬伤——战斗节奏非常缓慢；还有，游戏中剧情的交代并不是十分明确。总而言之，作为一款二线RPG，本作的表现不过不失吧。

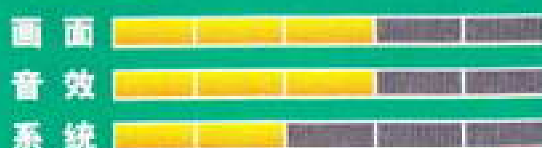
6

SD高达G世纪 交叉火力

SDガンダム ジージェネレーション クロスドライブ

卡片（1Gb）■NBGI■S·RPG■2007年8月9日■1人■无对应周边







画面比想象中的好很多，充实的关卡对应的是相对较简单的难度，玩久了有些失去挑战欲。由于机体数量比较少，还总是在一些关键机体上缺斤少两，因此收集起来也不怎么过瘾。最为人诟病的是本作的全程触摸操作方式，纯粹是为了触摸而触摸，加上无法关闭战斗画面，把游戏本身就不算快的节奏进一步拖慢，爽快度比前作大打折扣。



本系列被玩家津津乐道的最重要一点就是收录了众多的作品以及登场机体，而本作也不例外：500名原作角色、将近300台机体和多达120关的流程设定绝对能够让爱好者好们满意。另外，NDS的触控操作方式也为游戏带来了一些便捷，特别是在小队编成的时候，玩家可以直接利用触控笔拖拉机体从而免去了用十字键寻找更换位置的麻烦，非常方便。



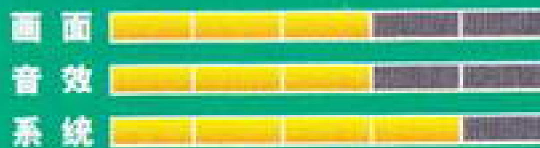
作为NDS平台上第二款“《SD高达》系列”作品，本作厚道得有点“夸张”，100多话关卡外加近20款的参战作品，还有众多经典场面，着实令高达FANS为之疯狂。新加的几个要素里，原创系主人公为游戏的剧情增添了不少看点，而独特的“交叉火力”系统也弥补了多数机体武器种类的不足。至于全程触摸操作是不是累赘，那就因人而异了。

虚伪的轮舞曲

偽りの轮舞曲

卡片（512Mb）■Success■S·RPG■2007年8月9日■1人■无对应周边







作为一款传统类型的游戏，如果没有什么特色系统的话是很难再吸引住玩家的。而本作凭借它独特的路线操纵系统给玩家带来一丝新鲜感，同时支援系统和ZOC系统的加入使得游戏战略性大大提高。特别是当敌我双方陷入混战的时候，查看敌人状态、考虑我方支援关系后制定出一条完美的攻击路线还是很有意思的。喜欢S·RPG类型的玩家可以来尝试一下。



本作的战斗系统很有创意，经过敌人进行攻击的设定让人眼前一亮，这种系统的引入让玩家摈弃了以往玩传统S·RPG的经验，必须考虑出全新的战术来应对每场战斗。不过由于厂商制作经验的问题，游戏中还有很多地方都设计得不够体贴，缺乏火候。清新的人物设计是游戏的一大优点，不过老套的剧情让人怎么也打不起精神来。



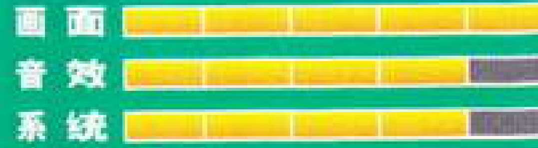
刚开始的时候本作也许会给人眼前一亮的感觉，类似于“《火纹》系列”的战斗系统让众多S·RPG死忠感动。但是实际随着游戏的进行，大量的弊端就逐渐暴露出来了，本作的初始难度实在是很不体贴；其次，游戏的战斗职业都没什么特点，不少法系职业由于血少直接被打入了冷宫；再者，游戏的战斗过程非常拖沓，严重影响了游戏的流畅度。

最终幻想·水晶编年史 命运指轮

ファイナルファンタジー·クリスタルクロニクル リング·オブ·フェイト

卡片（1Gb）■Square Enix■A·RPG■2007年8月23日■1～4人■无对应周边







虽然NGC上的前作没有取得应有的成绩，但本作可以说是目前为止NDS上最好的联机A·RPG游戏。魔石系统、合成系统还有三周目的设定大大增加了游戏的耐玩度，四种不同职业之间的平衡度也相当高。迷宫流程虽然不长，却显得精致紧凑。不过比起出色的联机模式，本作的剧情模式相对薄弱了些，不是剧情控的朋友可以直接从联机模式开始游戏。



剧情演出度很高，过场剧情收录了大量语音，实在是令人惊喜，也让人对游戏的投入度大增。游戏操作非常流畅，动作性很强，战斗很爽快，而且迷宫中并非一味战斗，经常需要解决各种谜题，切换角色利用各自能力解决谜题丰富了游戏的玩法。多人联机模式非常有趣，而且内容相当丰富，惟一的遗憾的是不支持Wi-Fi联机合作。



魔石是本作的关键词，厂商特地把技能和魔法分开，使魔法成了独立的魔石系统，无论战斗和探索都要经常用到魔石，这种做法还是比较新颖的。战斗部分各人物之间的强弱平衡把握比较到位，辅助性角色也能发挥自己的价值。但是游戏单机模式比较无聊，还是建议大家在联机模式里和伙伴一起砍BOSS、解谜题来体验本作的乐趣吧。

塞尔达传说 幻影沙漏

NDS

セルダの传说 梦幻の砂时计

◆Nintendo◆A・RPG◆2007年6月23日◆日版

◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi连接

黄金眼评分 28 游戏时间：40小时以上 文 宇轩



来编辑部后第一款在发售日当天入手的游戏，恐怕就是《塞尔达传说 幻影沙漏》了。回想起从《梦见岛》开始，虽然这个系列已经陪伴我10多个年头了，但每一次玩到新作，都有一种说不出的感觉。喜欢一款游戏，需要理由吗？

第一次的《塞尔达》

比起《FF》、《DQ》甚至是《马里奥》，"《塞尔达传说》系列"虽然在知名度上与它们不相上下，但一出新作，真正玩的人总比评论的人少得多。为什么？《FF》玩的是"剧情"，《DQ》玩的是"大众化"，《马里奥》玩的是"简单"，惟独《塞尔达》，玩的是"解谜"、"难度"与"复杂"。这样的游戏，给个词语形容就是"核心向"。其中最有代表性的一作便是《梅祖拉的假面》。核心向玩家认为其复杂的系统、阴暗的世界观即是游戏性的体现，理应排在系列最高的地位。而另一方面，更多的玩家则认为《假面》已经"高不可攀"了。所以在其之后，"《塞尔达》系列"也一直在给自己寻找着出路，《风之杖》意在用其卡通风格的画面表现与简单化的操作，提高对于普通玩家的亲和力，而《小人帽》也在如调整平衡度的问题上下了一番功夫。可惜这几款作品都没有达到预想中的效果，《塞尔达传说》依然处于叫好不叫座的尴尬境地。NDS的出现，无





疑是一个机遇，既然"触摸世纪"的计划实现得那么顺利，为何《塞尔达传说》也不来一次"颠覆"？

鉴于此，本作在广告宣传的时候，就打出了"第一次的《塞尔达》"这样的宣传词，在游戏中加入了许多人性化的设计。首先在操作上，由于使用了触控笔，很多动作变得更加简洁直观。老玩家也许会觉得这样会使操作不精准，其实这样的想法有一定的主观因素成分在里面，以往需要先按"Z"键锁定，再按动作键使出的跳斩在《幻影沙漏》中简化成了"轻轻的一点"，这样还说是"不方便"那就太搞笑了。然后是解谜难度上，以往"《塞尔达》系列"的谜题会贯穿整个迷宫甚至是整个游戏，而《幻影沙漏》中最复杂的机关所牵连到的迷宫层数也不超过两层。以往单纯依靠"直觉"、"经验"而毫无提示的谜题在本作几乎完全消失不见。"怎么每一步都有提示？"这是许多玩家对于本作最深的印象。当然，这样做的好坏是否有失游戏性我们暂且不加以讨论。最后提一下剧情，只要回顾一下以前的系列就会发现，由Capcom代理制作的几款《塞尔达传说》一般都以简单"向上"的剧情为主，而任天堂自己制作的《塞尔达》——《时之笛》、《梅祖拉的假面》、《黄昏公主》甚至是《风之杖》的剧情都带有黑暗、晦涩的成分，《幻影沙漏》则破了一个例，除了一个"《塞尔达》式"的结尾之外，其剧情并没有给我们带来什么很深的印象，似乎只是一个衬托而已。如果说《时之笛》和《黄昏公主》汇聚了所有"《塞尔达》系列"的传统精华，那么《幻影沙漏》无疑就代表了新时代《塞尔达》的发展方向。

玩的人多了，受众面广了。这本来应该是一件好事，但为什么很多老玩家都对它抱怨不止呢？这恐怕就牵扯出了一个一时半会说不清的问题：游戏，到底是应该更加简单还是更加复杂？我们现在无法对其加以解答，因为娱乐这种事情，本来就应该适合不同人的口味。就好比电影有所谓的"快餐视觉大片"与"内涵文艺片"一样，与其互相对骂着，还不如分头享受为妙。如果要想两边都不失望，那么就必须去寻找一个平衡点，不仅仅是《塞尔达》，不仅仅是任天堂……



汉化讯息台

文 小志
编 马修

随着几场大雨的到来，北方近来的天气迅速转凉，但是汉化者们却依旧热情似火。随着两支新汉化组的诞生以及“暑期汉化狂潮”的延续，近期的汉化游戏发布简直可以用“应接不暇”来形容。好了，马上来看看都有些什么汉化游戏发布吧。

《触摸派对》汉化版



8月12日，星组发布了NDS游戏《触摸派对》的汉化版，其中包含了许多经典小游戏，比如黑白棋、神经衰弱等，也有使用触摸屏投飞镖这样的新颖小游戏。参与汉化的人员有破解：绝世爱笑，翻译：雪山肥壶、我爱喵喵，美工：游动亡灵、西林迷，文本整理：我爱喵喵，测试：SONIC0079，感谢星组的作品。

《脑内觉醒 蜂巢冲击》汉化版

这是新生汉化小组之一的GV胜利汉化组，于8月3日发布的NDS游戏《脑内觉醒 蜂巢冲击》的汉化版。



据介绍，本作虽然只是一款益智类游戏，但是游戏的文本量也超过一万字，而且因为ROM比较特殊，汉化组在图片部分也遇到了不少麻烦。好在经过不懈的努力以及网友的帮助，游戏得以顺利汉化。在此要感谢所有汉化人员，他们是破解：tutu、toto、jiji、nana、lulu和momo，都是些非常可爱的名字，也希望这支充满活力的小组能为我们带来更多优秀的作品。

《美少女麻将3 Remix》文本汉化版

8月14日，XE汉化组发布了NDS上《美少女麻将3 Remix》的文本汉化版，本次参与汉化的人员包括爱影、克劳德，A.C.E.三人，另外汉化组提到本次发布也是为了庆祝汉化人员所在QQ群管理员“一叶轻舟”喜得贵子，他们欢迎其他汉化者在该汉化版上继续修改，感谢他们的劳动。



《马里奥篮球 3对3》汉化版

8月15日，E. Wings汉化组发布了NDS游戏《马里奥篮球 3对3》的汉化版，小志进行了简单的测试，发现本作汉化得非常深入透彻。他们是破解指导：彤の秀人，破解：dclx，翻译&润色：poppyoyo、豌豆、星空的盗贼，美工指导：老虎，美工：poppyoyo、左の助、难拉罐、小陌、cloud、Giky，测试：成都DS玩家聚会群、郑州DS掌机联盟。



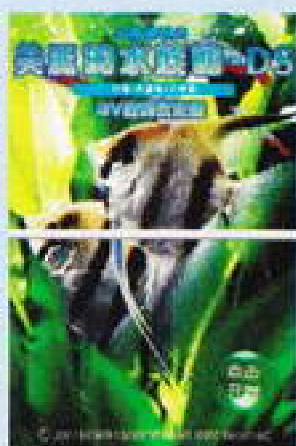
《火影忍者 疾风传 最强忍者大集结5 决战！晓》全剧情汉化版

网友seikoya于8月16日发布了NDS游戏——《火影忍者 疾风传 最强忍者大集结5 决战！晓》的全剧情汉化版，本作属于个人汉化作品，参与汉化的总共有4人，分别是Suncristo(破解)，77(翻译)，飞飞(翻译)，seikoya(简化&测试)。据介绍，因为字库原因，无法完整显示全部中文，于是汉化者对中文文本进行了缩减。好在文本对话虽然略有压缩，但是表达的意思并未改变。汉化者还承诺如果出现BUG，将会放出修正版；如果没有问题，则将不再更新。





“《美丽的水族馆DS》系列”汉化版



8月17日，GV胜利汉化组发布了NDS上创意游戏“《美丽的水族馆DS》系列”之一的《鲸鱼·海豚·企鹅》的汉化版。据介绍，本作汉化是由新加入的kaikai君独自完成，在这段时间里，kaikai他一个人努力地翻译着文本，为了力求准确，他翻查了大量的知识书籍，最终顺利地将本作翻译完成。而随后的18日，汉化组又发布了该系列的另一个版本《~灯鱼·孔雀鱼·天使鱼~》的汉化版，因为二者的文本本身有很多相似之处，所以翻译人员在完成《鲸》的翻译之后，又迅速翻译了本作。在此我们要感谢三位汉化人员：toto、kaikai和momo，而游戏的解压密码正是他们名字的串联：totokaikaimomo。

《盛开吧！豆丁机器人》V8完美汉化版

巴士汉化组的《盛开吧！豆丁机器人》汉化版在经历了前几版的死机等BUG后，于8月17日迎来了V8完美汉化版，据悉本版除了去除死机BUG之外，还根据汇报去除了错字等18处BUG，而目前的版本经过严格的测试，死机问题基本不会出现了。

《西游记 金角·银角的阴谋》汉化版

8月17日，“暑期汉化狂潮”第四弹——《西游记 金角·银角的阴谋》由的士汉化组带来。虽然本作是小品级的动作游戏，但是当中幽默风趣的对白不在少数，所以汉化组对本作进行汉化。另据介绍，这个游戏对于刚成立不久的士组来说也有着非同一般的意义，因为参与这个游戏汉化的成员，大都是刚刚涉足汉化工作的新人。凭借着惊人的毅力和执着的进取精神，他们用一周的时间将本作完美汉化，非常感谢这些新兴的汉化者，他们是破解：鲜果、Veiny、曲终人散、无尽暗夜，翻译：七夜Akira，美工：阿德T_T、骏狼不凡、银调，润色：小心点、圣月祭司，测试：小猪、EkriN DS、SD163SD、翼，破解指导：蓝山老妖，打杂：chinagame等，祝愿他们在不久的将来成为汉化界的中流砥柱。

《噗哟噗哟 15周年庆》菜单汉化版V0.1Beta

8月18日，新近成立的珊瑚汉化组发布了NDS游戏《噗哟噗哟 15周年庆》的菜单汉化版V0.1Beta，参与汉化的人员有破解：ZOLOAT，翻译&润色：妖精の旋律，封面制作：永暗，发布者还特别感谢了来自星组的赤翼同志给予的翻译支持。真心希望这支致力于NDS游戏汉化的小组未来的汉化之路能够一帆风顺。

《美丽的水族馆DS ～灯鱼·孔雀鱼·天使鱼～》E.Wings汉化版

8月20日，E.Wings也发布了他们汉化的《美丽的水族馆DS 灯鱼·孔雀鱼·天使鱼》汉化版，虽然不幸“撞车”，但是经过再三考虑他们还是放出了本汉化版。为了让中文字的显示更大更清楚，汉化者省去了英文和图标，简洁易懂的句子让每一个玩家都能轻松地上手。本作的汉化人员包括破解：玩火使者、M兜，美工：左の助、难拉罐，翻译：飞飞TOTO、金月、红绿紫，润色：Kbmumu、妖精的旋律、兔子，测试：咩野、原野、豌豆。

《我是航空管制员DS》汉化版

8月21日，GV胜利汉化组和航空达人SZH一起合作完成的《我是航空管制员DS》汉化版发布。小志进行了测试，本作的汉化堪称完美，无论是图片还是文本，乃至飞行指导的小字都已经详尽汉化，玩起来非常有代入感。



《虚伪的轮舞曲》汉化版

8月24日，巴士汉化组发布了“暑期汉化狂潮”第五弹作品——NDS游戏《虚伪的轮舞曲》的汉化版，据介绍该游戏的文本量达到14万，而翻译人员“七夜Akira”最终以一种惊人的毅力和执著的精神，用7天完成了游戏的翻译工作，并且很好地保证了文本风格的统一。除此之外，其他的汉化人员也付出了巨大的劳动，他们是破解：chinagame，美工：乐天、大头茄子、小米锅巴、WOWOGOOD、头盔、雪绒花，润色：小心点，测试：飞天小猪、坏气十足、hlai，alucard、SD163SD。

《旋转方块》汉化版

8月15日，CG汉化组发布了PSP游戏《旋转方块》的汉化版，本作是CG汉化组“外传汉化“系列的第2弹，参与汉化的人员有程序：Crainy，翻译：Foxuu，测试：candy123(Oo涅槃Oo)、Falcom、newzcl(末日)，汉化组还友情感谢了chenqiova。



《新牧场物语 魔法工厂》图片汉化补丁

8月24日，APEX汉化组罗伊SD发布了NDS游戏《新牧场物语 魔法工厂》的图片汉化补丁，此补丁可以直接打在1.05汉化版上面，本图片补丁的制作人员之一是“花开缘尽时”，感谢他的制作。

《数独10000问》汉化版

8月31日，“暑期汉化狂潮”最后一弹作品发布，这就是的士汉化组为大家带来的NDS游戏《数独100 00问》的汉化版，本作汉化人员包括破解：曲终人散，美工：骏狼不凡、阿德T_T、银调、大头茄子，翻译：七夜Akira、鸟MM，润色：小不点，测试：飞天小猪、飞翼、chocofank+(巴士速攻)等，打杂：chinagame、恶梦的死神，宣传：蓝山老妖。值得一提的是：该游戏已经经过了长时间的测试，测试期间前后历经5个版本，修正改进之处数不胜数，汉化人员真的是精益求精。

《泡泡龙》汉化版

8月23日，CG汉化组发布了另一款PSP游戏《泡泡龙》的汉化版，这是“外传汉化”系列的第3弹，想必非常适合女玩家的胃口。而参与本作的汉化人员有破解&美工：Dingal6308(红浪)，翻译：Foxuu，测试：Bill_22、candy123(盘子)、Falcom、Foxuu。

《太阁立志传4》汉化体验第一版

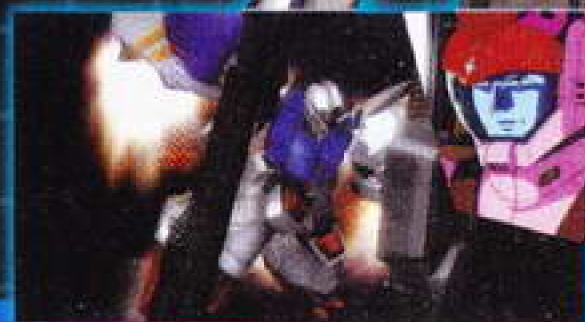
网友zergr于8月23日发布了PSP游戏《太阁立志传4》的汉化体验第一版，自从他8月19日公布汉化本作开始，这是首次对外发布补丁。目前汉化的部分包括卡片说明、收集品说明、武将介绍(少量微不足道的NPC未翻译)，他还承诺将继续做下去，直到能力不济，届时会把最大的努力(成果)呈现给大家，就让我们一同祝福zergr吧。

本次的汉化游戏发布量之多是空前的，印象中是小志负责整理以来最多的一次，此外还有一款GBC汉化作品《金田一少年事件簿》，版面所限我们就放在下辑再为大家介绍；完稿时，巴士汉化组还放出了近期热门大作《FFCC》的汉化预告，预告中宣布该汉化作品将于9月3日发布，下辑我们都将对其进行关注及报道。最后给出本辑“讯息台”相关内容的下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4186。



PSP 高达 战争编年史
ガンダム バトルクロニクル
◆NBGI◆ACT◆预定2007年10月4日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆对应周边未定

文 胧月
美编 咕噜



PSP的“《高达战争》系列”历经两年的进化，已经越来越趋于成熟。上一辑的“掌机情报站”已经将本作介绍了个大概，本次会配合海量图片把游戏已经公布的情报完全公开。

PSP史上最强阵容的《高达》ACT降临！

追加大量MS和MA，UC世纪机体大集结！

由于参战作品数量增加，机体数量也相应暴增。但在游戏的故事模式里，依然只有从初代《高达》开始到《Z高达》的剧情，其余《高达前哨战》、《高达ZZ》和《逆袭的夏亚》等作品中的机体和角色只会客串登场。

参战作品一览

●机动战士高达
●机动战士高达 第08MS小队
●机动战士高达0080 口袋里的战争
★机动战士高达0083 星屑的回忆
●机动战士Z高达
★机动战士高达ZZ
★机动战士高达 逆袭的夏亚
●机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY
●高达前哨战

（注：标★的为首次在系列中参战的作品。）

高达前哨战

S Gundam

ZZ高达的改良型，代号I（希腊字母）。本作中登场的只有其机体。

人工智能ALICE暴走



▶S Gundam搭载了人工智能系统ALICE，平时处于封印状态，在本作中似乎会发生暴走。

机动战士高达 逆袭的夏亚



ν Gundam 机师 阿姆罗·雷

阿姆罗设计的NT专用高达，最显著的特征就是背后搭载的远距离诱导兵器浮游炮。





Sazabi 机师 夏亚·阿兹纳布

夏亚专用机体，这样的超级NT也终于可以在本作驾驶着搭载浮游炮的该机了。



机动战士高达ZZ



ZZ Gundam 机师 捷多·亚西塔

可分离、合体与变形的MS，手中的双管光线来福枪和头部的高粒子加农炮都有着可怕的威力，是以高攻击远程输出闻名的机体。

粉碎所有敌人的究级破坏力





▲即便是巨型MA也无法承受ZZ压倒性的攻击力。

机动战士Z高达（包括剧场版）

Qubeley

机师 哈曼·卡恩

搭载远程诱导兵器浮游炮的机体，擅长将多枚浮游炮同时发射的全范围攻击。

去吧，Funnel！





Palace·Athene

装备大量的导弹和光线炮的重型MS。火力尽管非常充足，也付出了牺牲机动性的代价。



Super Gundam

Gundam MK II 和G-Difencer合体后的Super Gundam拥有威力强大的长管来福枪，是一架远程支援型的机体。



Psycho Gundam MK-II

机师 罗萨米娅·巴达姆

可变为MA的大型机动战士。搭载了大量的粒子炮，并拥有将光线攻击反射回去的能力。从前作开始它就是玩家较为棘手的对象，本作里是否会更厉害呢？



▶满天的弹幕犹如盛开的烟花，即使对手全力回避，也难保不被击中。

Hanbrabi

提坦斯的可变型MS，而且在变形后依然可进行格斗系攻击。



GAZA—C

阿克西斯开发的量产型可变MS，其中哈曼专用机为白色。



机动战士高达0083 星屑的回忆

Gundam试作2号机

机师 阿纳贝尔·卡多

以使用战术核武器为目的开发出的机体，在连邦军的基地演习中被吉翁军的卡多抢夺。



▲核武器是为南极条约所禁止的，它的威力只能用“绝大”二字形容。

Neue Ziel

机师 阿纳贝尔·卡多

卡多失去GP02A后换乘的强力MA，实力可匹敌GP03D。它的线控机械臂可让非NT机师也能发挥出近似于NT机师的全范围攻击，四台I力场发生器组成的防护系统也能让机体免受光线武器的威胁。



Gundam试作3号机Dendrobium

机师 浦木宏

小行星据点防御类机体，由高达GP03S和大型武器库Orchis组合而成，拥有凌驾于战舰的火力和不亚于GP01FB的机动性。



▲Dendrobium意为“石斛兰”，花语“任性的美女”，本作中它能帮助宏成功抵挡ACE级吉翁机师的来袭吗？



◀ 大量导弹一齐发射，这是GP03D能带给我们的独特景观。

机动战士高达





Grublo

吉翁军的水中专用MA，两只大钳的攻击威力惊人。

多阵营、多任务，故事模式披露

对比《高达 沙场混战》，本作的故事模式中新增《0083》中的迪拉兹纷争，也就是说玩家可以体验到“一年战争”、“迪拉兹纷争”和“格林普斯战役”三大战役。同时，在经历各个战役时，玩家也可自由选择归属阵营。根据所属势力的不同，任务的内容也会发生变化。



即使是相同任务，也可以在不同的阵营里体验到不同的游戏乐趣

所罗门的恶梦

连邦军所属情况

“所罗门的恶梦”是迪拉兹纷争里的一场重要的攻防战。选择连邦军阵营后，任务内容就是迎击吉翁军的大举进犯。战况对己方相当不利，你能否坚守住阵地呢？



迪拉兹所属情况

迪拉兹是“一年战争”后由吉翁残党组成的新势力，本战目标为掩护GP02A成功释放核弹。



由战果决定的任务分支

故事模式里拥有由多个关卡构成的连锁任务。连锁任务会根据玩家在当前关卡的战况而延伸到不同分支，即是说玩家的水平会直接影响到关卡的发展。这次就以“魂断贾布罗”为例，来说明一下连锁任务的进行方式。



吉翁军势力方

任务名 魂断贾布罗（シャブローに散る）

该任务是一年战争时期隶属吉翁势力下的连锁任务，内容是对连邦军最大据点贾布罗发动总攻。任务开始后，首先要为水路的安古拉小队提供支援，该支援任务的成功与否，会直接改变以后的关卡。

安古拉小队被击破

如果竭尽全力仍让安古拉小队被连邦军击破，那也不用担心任务就此失败，玩家依然可以进入线路A的后续关卡。



线路A ｜ 钢坦克和钢加农登场

任务内容为潜入贾布罗基地内部，成功破坏基地并准备逃出基地时，隼人和凯会分别驾驶着钢坦克和钢加农阻击玩家。





线路A–2 ｜ 与白色恶魔的对决

该连锁任务的最后一关则是在贾布罗基地外和阿姆罗进行1对1的决斗。



安古拉小队支援成功

反之，倘若玩家成功保护了安古拉小队并全灭敌人，就能进入线路B的任务分支。



线路B ｜ 与高达6号机的对决

任务内容是在贾布罗地面支援友军潜入，





艾加驾驶的高达6号机是本关的主要敌人。

线路B–2 ｜ 阿姆罗与艾加联手

这一关要面对阿姆罗和艾加两名王牌机师。由于前一关已经击破了高达6号机，因此艾加也会换乘钢加农。





SILENT HILL ORIGINS

《寂静岭 起源》的内容就和其名字一样，一切故事都回归到了原点，讲述了寂静岭这个地方的由来。自从本作公布以来，就引起了许多PSP玩家的关注，虽然本作推迟了发售令人惋惜，但是近期在网上流出的试玩版给大家带来了不小的惊喜，令系列FANS重燃了对本作的信心，下面就来让我们来看看试玩版为我们带来了些什么劲爆的内容吧。

文 乌冬 编 软饼干 美编 澄香

PSP 寂静岭 起源
Silent Hill: Origins
◆Konami◆AVG◆预定2007年11月6日◆美版
◆1人◆售价未定◆对应周边未定

操作

方向键	切换武器
滑杆	移动
△	查看地图
○	开启/关闭胸灯
□	跑步(配合滑杆)
×	调查/捡起道具/开门/攻击(配合R)
R	攻击状态
L	视角回中
START	暂停
SELECT	游戏菜单



简要流程

试玩版的流程很短，而且没有特别复杂的谜题，所以在这里只给出简略的攻略步骤和重要道具的获得方法，供大家参考：

一开始先在主角的右手边获得地图→沿着走廊一路前进，在电梯旁发生剧情→乘坐电梯来到2楼，进门来到走廊会发生剧情→击到怪物护士后进入一旁的205室→再出来时会发生剧情，调查镜子进入"里世界"，获得塑料肺(Plastic lungs)→沿路来到202室，获得金蛋(Golden egg)→通过楼梯回到1楼，用金蛋打开女厕所的门，在马桶处获得塑料肝(Plastic liver)→回到原来的世界在另一个马桶处得到员工休息室钥匙(Staff lounge key)和一组提示"AMY，31"→来到员工休息室，在这里获得检查室钥匙(Exam room key)和另一组提示"LUCY，23"→用钥匙进入同层的检查室获得塑料肠(Plastic intestinal)和塑料胃(Plastic stomach)，并在X光片在获得最后一组提示"Sarah，19"→再次来到"里世界"2楼的204室，调查冷藏箱，顺序输入之前获得的数字









"312319"，就能获得塑料心脏(Plastic heart)→回到之前的检查室，调查病床上的人体模型，把获得的塑料器官按照肠、胃、肝、心脏、肺的顺序装入模型里，会获得玻璃眼球(Glass eyes)→最后回到"里世界"的一楼用眼球打开通往大堂(Lobby)的门，再经过检查室进入医生办公室(Doctor's office)→击倒怪物后发生剧情→试玩版告一段落。

玩后杂感

SILENT HILL 画面

不得不说本作的画面在PSP游戏里有着上层水准，无论是锈迹斑斑的地板，还是滴着血的墙壁，这都是"《寂静岭》系列"一贯的特色，再加上本作出色的光影效果运用，比如胸灯照射到障碍物上显现出的影子能根据光源位置的改变而移动，都令人感叹画面的细腻。比较可惜都是试玩版里没有做出系列特有雾化效果，使恐怖感略有下降，不过这都不影响游戏的整体效果。另外本作人物建模平滑，动作自然，只有少量地方才能见到细微的锯齿，尤其是打斗时动作之流畅令游戏爽快度大增。



SILENT HILL 音乐



试玩版里能听到的音乐不算多，但运用得相当好，从开始的一段节奏轻松的音乐，到紧接着怪物护士出现时的惊心动魄，利用环境音乐跳跃的落差来营造恐怖气氛，可以说是系列的拿手好戏了。另外游戏里音效也是营造恐怖氛围的一大利器，游戏里经常无规律地出现一些不明声响，比如收音机的杂声、生锈金属的摩擦声和楼道里不明的脚步声等，令你不知道下一步会有什么事情发生，把恐怖的气氛进一步推高。

SILENT HILL 战斗



试玩版里的战斗和之前几个系列的变化不大，武器还是以冷兵器为主(还有电视机和面包炉……)，武器有耐久度的设定，用久了会损坏，还有像电视机等大件物品用一次就不能再用，但是给敌人带来的伤害也是巨大的。敌人部分这次试玩版里只出现了怪物护士和爬行僵尸，在和怪物的战斗中，当敌人发动部分攻击时，如果主角是面对着敌人，就可进入相持状态，在这里玩家要通过快速按下或连打某个键进行回避或反抗，如果回避和反抗成功了，不但不会受伤，还能给敌人造成短暂硬直，为自己争取攻击时机；但是如果按错了键或者连打速度不够快，那就会被打个正着，而且这次敌人的攻击力也不低，怪物护士普通一击就能让主角的状态从绿色变为红色。不过在这次的试玩版中的战斗有个挺大的BUG，就是当两个护士同时对主角进行攻击时，先攻击那名护士的相持状态会被后来攻击的相持状态强制取消掉，这样一来之前的护士就会一直保持相持状态的姿势在原地不动，变成敌我互相都攻击不到的"无敌状态"，希望这种情况到正式版里不复存在吧。





试玩版里的各方面内容都令人满意，在这里我们能体验到系列传统阴暗灰霾的世界，这是否意味着本作的到来将会使PSP游戏突破一个新的高度呢？就让我们期待那一天快点来临吧。

文 雷伊　美编 紫枫

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

作为《FFVII》十周年纪念作品，本作肩负着无数《FF》FANS的期待。对于PSP玩家来说，这款作品也是继《MHP2》发售半年多之后PSP平台的又一颗重磅炸弹，其战略位置的重要性不言而喻。这款备受各方关注的A·RPG超大作将在本月中旬准时降临PSP平台，而购买全球限量77777套的同捆版套装更是早已预定一空，有了这样重量级的作品保驾护航，相信新版PSP的发售一定不会冷场了吧。

PSP
危机之源 最终幻想VII
クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-
◆Square Enix◆A·RPG◆预定2007年9月13日◆日版
◆1人◆5800日元◆无对应周边

相关报道 Vol.41 P4/Vol.57 P27/Vol.60 P20/Vol.66 P26/Vol.67 P24/Vol.70 P38

连续报道最终回！

相信不少玩家通过前面的报道已经知道，本作讲述的是发生在《FFVII》之前的故事，在剧情上与《FFVII》有着千丝万缕的联系，本作中的大部分登场角色之后的命运在《FFVII》中也有了大致的交代。对于这样一款“已经知道了结局”的作品，其故事过程中的细节部分就成了最大的看点，而一些在“《FFVII》系列”中没有解开的谜团也有望通过本作的诠释水落石出。

克劳德·斯特莱夫 Cloud Strife





■克劳德一直梦想着成为神罗战士，但扎克斯却不知怎么的并不鼓励他这么做。



《最终幻想VII》本篇的主人公，在本作中还是一位少年。由于梦想着成为神罗公司精锐部队“神罗战士”中的一员，而从乡下小镇尼布鲁海姆来到了大都市米德加尔。尽管他有着一定的实力，但离神罗战士所要求的素质还是有一定的距离，所以被分配到了一般兵中。因为执行某项任务而和本作的主人公扎克斯相识并成为朋友，扎克斯的热情开朗以及强大实力令克劳德对他崇拜不已。

悲剧静静拉开帷幕

扎克斯和萨菲罗斯为了调查吸收星球能源的魔晃炉而前往了尼布鲁海姆。因为是比较简单的任务，所以整体气氛比平时执行严苛的任务时要轻松许多。就是在这里，他们与作为向导的蒂珐相遇。然而，之后被称为“尼布尔海姆悲剧”的灾难也在这时埋下了种子。



■扎克斯、蒂珐、萨菲罗斯三人惟一的合照，从照片上无法相信之后会发生惨无人道的悲剧。



■也许是任务比较轻松，萨菲罗斯显得比平常话多，甚至还说起了自己以前的事情。





■从扎克斯的对话中似乎可以看出他和蒂珐之前就已经认识了。



■就算是在执行任务期间，扎克斯也不忘给艾莉丝打电话。

骤变的萨菲罗斯



■在捷诺瓦面前，萨菲罗斯温顺地就像一个孩子。

在尼布尔海姆，萨菲罗斯了解到了捷诺瓦的真相，并得知了自己身世的秘密。从此，他开始对人类及星球产生了无比的憎恨，这股憎恨以极快的速度在他心中爆发，使他毫不犹豫地对周围的士兵和村民下手，村子顿时化为一片火海。



■在可怕的设施中隐藏着捷诺瓦的秘密，而一旁变为怪物的人类又代表着什么呢？





■调查完魔晃炉的扎克斯在外面见到了蒂珐，有位士兵为了保护蒂珐而倒下了。



■曾经的好友终于到了不得不剑拔弩张的时刻。

海边的度假

接到上头的命令进行强制休假的扎克斯来到了著名观光地“太阳海岸”。在那里，他竟然见到了塔克斯的女队员希斯妮。紧接着，曾和神秘的杰涅西斯复制人也在这里出现，好好的休假就这样泡汤了……





■在与希丝妮的对话中，扎克斯意外地得知了某起事件的真相。



■希斯妮的神情看起来非常悠闲，难道她也是来这里度假的吗？

另一位科学狂人

在神罗公司中，除了“神罗战士”外还存在着其他多个组织，这些组织一般都会进行独立的研究和活动。虽然各组织之间有时也会达成共同战线，但基本上都是各自为政，因为意见不和而相互对立的情况也时有发生。特别是在研究人员中，独善其身的人就更多了。

在神罗公司中，有着专门研究未知力量和过去遗产的科学部门。这个部门虽然创造了莫大的成果，但从事的研究却也是非常惨绝人寰的。本作中的新角色霍兰德原本是神罗的科学家，但不知为何他离开了神罗，并试图与杰涅西斯接触，似乎是准备向公司展开复仇。



■霍兰德和杰涅西斯之间是相互利用的关系吗？




■霍兰德似乎知道捷诺瓦细胞的事情，这可是只有极少一部分上层人士才知道的秘密。


■从霍兰德的神情中可以看出，他也是个和宝条一样疯狂的科学狂人。

难得的假期又泡汤了






■敌人突然来袭，休假不得不临时中止。

究极进化的战斗系统

“精神意念波”是本作中的重要战斗系统。进入战斗后，画面上会出现一个转盘，这和扎克斯的记忆以及精神状态是息息相关的。根据转盘停止转动时盘面上的图案和数字，会发动各种各样的效果，甚至还有获得升级以及发动极限技的机会。当处于听牌状态时播放与该图案相关的记忆，极限技就一定会发动成功。现在我们要为大家介绍的，是当萨菲罗斯的图案凑齐时发动的极限技“八刀一闪”从听牌状态到发动时出现的连续画面，看起来相当具有魄力。



利用萨菲罗斯的相关记忆发动的极限技

八刀一闪

■威力的等级和图案凑齐时的数字有关。

■当听牌状态时播放萨菲罗斯的相关记忆，该极限技就会发动成功。

■八刀一闪发动后，扎克斯会对敌人进行连续斩击。

召唤兽 奥丁

召唤兽发动

当转盘上的图案有两个相同时，只要切换到召唤兽专用的转盘，就可以召唤出威力巨大的召唤兽。这次我们要为大家介绍的，是拥有将敌人“一刀切”威力的著名召唤兽奥丁。

■召唤兽登场时会有相当震撼的演出。

■奥丁的招牌招式“斩铁剑”能对普通杂兵一击必杀。

预计今年冬季发售的“《牧场物语》系列”全新风格作品——《魔法工厂2》，集合了系列传统作品及前作《魔法工厂 新牧场物语》的育成、冒险要素，将继续为大家演绎一个全新的“牧场”世界。究竟本作有什么样的游戏亮点值得大家去期待呢？让我们一起继续关注《魔法工厂2》的后续报道。

文 琉璃 美编 咕噜

Rune Factory 2
ルーンファクトリー

前两次的报道中先后为大家介绍了游戏中部分角色以及充满幻想韵味的牧场生活和冒险，本次的报道将为大家带去更多的替补新娘以及镇民们的介绍，同时还将为大家全面解析本作的迷宫冒险要素。

NDS	魔法工厂2 ルーン ファクトリー2
◆MMV◆A・RPG◆预定2007年·冬◆日版	
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定	
相关报道	Vol.63 P34/Vol.69 P23

更多美丽的候补新娘

“《牧场物语》系列”最吸引人的一个游戏传统就是拥有数量众多的结婚对象可供玩家选择，本作也不例外，除了之前公布过的两位准新娘少女外，这次还将为大家介绍更多的候补新娘。



多罗希
CV：能登麻美子

具有淑女气质，喜欢玩娃娃的少女，平时她总是抱着娃娃。由于眼睛被刘海遮住，所以无法看到她的表情。她不擅长与人交往，看到陌生人会立刻逃跑，看到凯伊鲁后当然也逃了。



艾丽西亚
CV：安田美和

她是个擅长占卜的少女，如果别人说不准的话就会生气。虽然她总是容易被别人的话左右，容易上当受骗，不过关键时刻却很可靠。

“我对这个没有兴趣。”
“哼，你什么都不明白……”

罗萨莉特·雷姆纳多·薇薇安吉
CV：镰田梢

从小就被称作神童的天才少女，虽然她对此不屑一顾，但却很有精英的意识。不过有时她的心中还隐藏着小小的自卑感。



CV：板东爱

多罗希的妹妹，与姐姐多罗希正好相反，她喜欢在外面满身是泥地疯玩。认为如果没有自己，同龄的孩子就一无所成。是个有些争强好胜的女孩。



CV：前田爱

偶尔会来到镇上的旅行商人，好奇心旺盛，到现在还没有摆脱东方国家的方言。她有个很伟大的梦想，为了实现梦想而成为了旅行商人。

更多情敌登场

不要以为前面为大家介绍的这些可爱妹妹都能随随便便成为主角的新娘，想要把她们追到手可还要经过战胜情敌这道难关哦，除了之前为大家介绍过的两位情敌外，这里还将为大家介绍另外两位很有个性的情敌。



CV：中尾良平

罗萨莉特的哥哥，虽然是个美男子，头脑也很聪明，而且温柔，有钱，完美，但是性格方面却很自恋。



CV：铃木贤

性格有些扭曲的青年，镇上的人们多少都会避开他，他本人很少说话，据说还有暴力倾向，但真相不得而知。

朴实和善的镇民们

其实除了可爱的候补新娘MM和“可恨”的情敌们，阿尔瓦纳小镇中还有很多善良朴实的镇民，下面就让我们一起来认识一下其中的几位吧。



总是为姐姐担心的温柔青年

雷伊

总想快点儿长大成人的少年，艾丽西亚的弟弟。和姐姐不同，弟弟的性格稳重，总是在担心有些靠不住的姐姐，也对主角有些牢骚。



爱武器胜过一切的女性

丹妮

罗伊的母亲，喜欢武器，从某种意义上来讲是个怪人。她特别喜欢剑，兴趣就是收集各国的剑，总是以一种陶醉的眼神看着那些兵刃。



拥有强健体格的神父

歌德

多罗希和卡诺的父亲，性格豪爽，右眼上有个刀疤，虽然长相凶恶，但他是个神父。

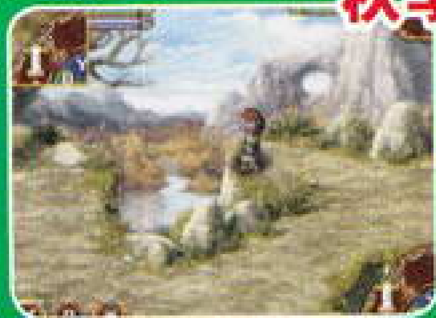
在不同的季节里探索不同的迷宫

在《牧场物语》的世界中有些鲜明的四季变化。春、夏、秋、冬不同的季节中我们能够种植不同的农作物，同时在山中探索时也会得到不同的季节特产。在加入了冒险、迷宫、探索元素的《魔法工厂2》中，我们还将在探索山野迷宫时感受到不同季节的风土气息，下面就让我们以秋季和冬季举例为大家对比一下。

栈道两旁满是挂满红叶的树木，地面上的草也因为枯萎而呈现出茶色，但周围仍然有着丰富的水源，这里应该会是个不错的野外种植地。



秋季的野外



站在山崖上放眼望去，一片美丽的金秋景色尽收眼底。

地面都已经被冰雪所覆盖，河川也在这个寒冷的季节里完全冻结。在气候如此恶劣的季节里是无法种植作物的。



冬季的野外

根据季节的不同还会发生不同的特殊事件

随着时间和季节的流逝，主角和镇上居民们感情会进一步加深，之后便会发生各种各样的特殊事件，其中还有不少是需要特定季节才能发生的特定事件。



▲在冬季里，夜空会比往常看来来更加透彻，数以万计的星星烘托出一片浪漫的气氛，带着喜欢的女孩子来这里能发生一起看流星的特殊事件，两人的好感度会迅速上升哦！

文 雷伊
美编 澄香

预定将于10月下旬登场的《FFTA2》在系统上相比GBA版的前作进行了大幅度的进化。随着发售日的临近，本作中新增加的种族和职业也在渐渐显山露水。在这次的报道中，我们就来为大家介绍一下这些新增的种族和职业，另外几位新公布角色的情报也是不能错过的。

FINAL FANTASY TACTICS A2

ファイナルファンタジー タクティクス
封穴のグリモア

NDS 最终幻想战略版A2 封穴的魔导书
ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア

◆Square Enix◆S・RPG◆预定2007年10月25日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

相关报道 Vol.62 P6/Vol.65 P40/Vol.67 P36

拉扎弗德

你记下的那些文字并不只是用来装点书本的，还能赐予你无穷无尽的力量

その力を使えば、
きみは元の世界へと
帰ることができるはずだ。

数百年前给这个世界带来法律和裁判的大魔导师，敬畏他的人们把他称为“魔法大师”。出现在卢梭面前的他，是指引卢梭前进的一盏明灯。

伊露娅

那么，就让我赐你一死吧
就像那时一样

散发着冷艳气息的美女，是以格拉斯镇为据点活动的犯罪组织“卡缪迦”的主力成员。如果有必要，她会毫不留情地用手中的长刀斩断对手。与希德之间似乎有着不浅的交情。

来自《FFXII 亡灵之翼》的两位主角参战！

作为“伊瓦利斯同盟”相关作品之一，《FFTA2》的故事同样发生在伊瓦利斯，而时间上则在《FFXII 亡灵之翼》之后。在早前发售的《FFT 狮子战争》中，来自《FFXII》的巴尔福雷和来自《FFTA2》中的主角卢梭曾“友情客串”了一回。而在本作中同样也有客串角色登场，他们就是来自《FFXII 亡灵之翼》中的两位主角梵与潘妮萝。

专用职业 ▷ 空贼

能够使用专用指令“目标瞄准”，不仅能从敌人身上偷取物品，还可以解除设置在地图上的陷阱。

快速捕猎



利用此招击败敌人就可以从敌人处得到宝物，不过招式的攻击力比较低，所以最好是找那些濒死的敌人下手才能发挥最大价值。

打捞



可以解除设置在地图上的陷阱，在解除陷阱的同时还能获得道具。

潘妮萝

梵的女朋友，从小和梵一起长大并一直陪伴在他左右。虽然平时比较温柔，但到了辅佐梵的时候却表现得非常严厉。虽然她也是一名空贼，但同时又是一名舞蹈家，如今的她在伊瓦利斯已经是一位赫赫有名的大人物了。

梵

《FFXII》和《FFXII 亡灵之翼》的主人公。曾经一直梦想着成为一名空贼的他在经历了众多冒险之后，在本作中已经成长为一名实力相当强劲的王牌空贼，并且已经拥有了很高的知名度，甚至开始有盗用他名号的冒牌货出现。

波尔卡波尔卡



跳一段不合拍的舞蹈让敌人丧失战意，敌人的攻击力下降。

双人吉特巴舞



跳起热情的舞蹈来魅惑敌人，在攻击敌人的同时吸收敌人的HP。

舞娘 ◁ 专用职业

虽然攻击力和防御力都不高，但能够通过跳舞给战场上的人们附加各种各样的特殊效果，利用其发动的辅助效果协助其他同伴作战。

新的种族与职业



善于使用肉弹战术的战斗民族 席克族

在《FF XII》中就已经出现的种族。虽然外形看上去非常臃肿，速度却一点都不慢，对活用腕力和体力的肉弹战很在行。由于智能不高，因此不太擅长魔法型职业。



飞舞天际的女战士 古里亚族

长着龙一般的翅膀和尾巴的种族，能够在空中飞行。这个种族只有只有女性，与可爱的外形不符的是，这个种族的人都非常好战，并十分擅长物理攻击。





里魔道士

精通异端里魔法的高级魔道士。能够利用高超的魔力和充足的MP进行强力的魔法攻击。



炮击士

远距离攻击方面的专家。使用大炮进行炮击可以对远距离的敌人造成巨大的伤害。



拳法大师

拳法家的上级职业，不仅可以使用威力巨大的拳法，还拥有回复技能，是个强力的全能职业。



魔法剑士

能够使用魔法剑的职业，可以在通常的物理攻击上附带"缓慢"和"睡眠"等状态异常效果。



陆行鸟士

骑着陆行鸟参加战斗的职业，根据所骑陆行鸟的不同，能够发动的攻击也不同。



魔炮士

将魔力变为大炮的炮弹进行战斗的职业，不管是攻击手段还是回复手段，全部通过"魔炮"来完成。



绿魔道士

擅长使用强化我方战斗能力的辅助魔法的职业，超高的速度是这个职业的魅力所在。



保镖

装备日本刀进行战斗的职业，能够使用迅速的刀技进行连续攻击，是一个善于强攻的职业。

合成系统

在战斗中或者完成任务后，玩家有机会得到宝物。收集到宝物后前往商店选择特定的指令，就可以将宝物们进行合成，从而诞生出新的装备或道具。合出来的物品会在商店中上架，以后就可以方便地购买了。



▶游戏中的宝物都设置了特定的等级，一般情况下只有相同等级的宝物之间才能合成，不过也有一些特例可以逾越等级的限制进行合成。



▲合成后的物品以后可以在商店中进行购买。

威风槽系统



在角色信息栏旁边可以发现一条槽，这就是在本作中被称为“威风槽”的重要系统，它表示的是战斗成员们在战场上的活跃程度。威风槽会随着角色在战斗中的行动而不断增加，当战斗结束后，电脑会根据威风槽的长短来判断角色的活跃度，越活跃的角色就会得到越大的好处。在这里我们先为大家介绍其中的两种好处。

1 奖励经验值

战斗结束后，角色们除了可以获得战斗中累积的经验值外，还可以得到额外的奖励经验值。威风槽积蓄得越长，可以得到的奖励经验值就越多。



▲奖励经验值在战斗结束后获取。

2 MVP

在战斗中把威风槽积蓄到一定程度以上，并且威风槽在所有战斗成员中积蓄得最多，就会成为该场战斗的MVP。在成为MVP之后，就可以以更加有利的条件去接下任务。



▲成为MVP后将对角色的培养非常有利。

拍卖



▲在各个城镇上都设有拍卖场。

拍卖是本作中新加入的系统。玩家可以去参加各个区域的权利拍卖会，只要将区域的权利竞争下来，在该区域进行冒险时就可以得到各种好处，比如说打听任务情报和购买道具时花费的金钱会较少等等，有时甚至会发生特殊剧情获得该区域的特产。各个区域的拍卖会上可以竞拍下的权利范围是不同的，某区域拍卖会上拍卖的权利只对本区域的土地有效。有的时候游戏中的竞争对手也在拍卖会上插上一脚，如果让他们竞拍下了某区域的特权，对玩家来说是相当不利的。

拍卖的程序

1 参加拍卖会

▶支付在任务中赚取的部落点数就可以参加拍卖会。



2 拍卖开始



◀在拍卖会中，要在限定时间内堆出比其他部落更多的金币。

3 获得区域特权

▶当画面下方的红色槽升满时拍卖会结束，由开价最高的部落竞拍下区域的特权。



文 雷伊
美编 澄香

最早版本的《FF IV》虽然已经是一款16年前的作品，但直到今天仍拥有着不少死忠，游戏中男女主人公之间的爱情故事更是深深感动了一代人。也许正是因为如此，厂商才这样热衷于不断地移植和重制这款作品，让这款经典之作像水晶那样永远散发着不灭的光辉。这次NDS重制版的《FF IV》在保留了原作精髓的基础上更进行了大胆的改革，让游戏有了一种新时代的气息，相信不管玩没玩过《FF IV》原作的玩家都会有想要尝试一下这款新生《FF IV》的冲动。

FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV

NDS **最终幻想IV**
ファイナルファンタジーIV
◆Square Enix/Matrix◆RPG◆预定2007年◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.65 P38

名场面演出 效果大幅提升

作为一款经典之作，《FF IV》中有许多让人过目不忘的著名场面。这次的重制版邀请了曾经负责过《天空之城》、《幽灵公主》等优秀动画的金田伊功来担任事件动画的制作，在动画的细节方面进行了极为细致的描绘，使事件动画的演出效果得到了极大幅度的进化。

危机一发的杨



一脸忧郁的罗莎



▲杨似乎遇上了麻烦，他能突出重围吗？

◀在得知赛西尔接到了新的任务时，担心赛西尔安危的罗莎脸上露出了伤感的神情。

与少女莉迪娅的相遇



聞いたことがある。
幻獣を呼び出す力を持つ者…。召喚士！

◀▲召唤少女莉迪娅愤怒地盯着赛西尔和卡因，玩过原作的玩家应该不会忘记是什么让她如此愤怒。

背负着暗黑命运的主角

巴隆飞空艇舰队“赤翼”的队长。儿时被巴隆国王收养，为了报答巴隆国王的养育之恩，他成为了一名暗黑骑士辅佐于国王左右。后来，国王残害无辜民众的命令使他对自己的使命产生了疑问，并因此离开了巴隆。



赛西尔·哈维 Cecil Harvey

赛西尔的好友

卡因·海文德 Cain Highwind

巴隆王国龙骑士团的年轻队长。原本出生于龙骑士世家，在父母双亡之后由巴隆国王抚养成人。与赛西尔既亲如兄弟，又存在着相互竞争的关系。对罗莎一直抱有好感。

情深意重的女主角



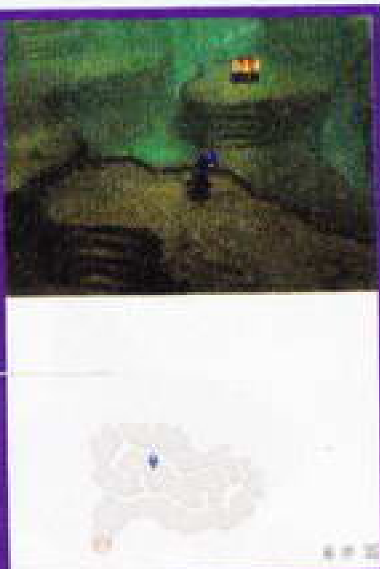
罗莎·法蕾尔 Rosa Farrel

出生于巴隆王国贵族家庭的千金小姐，为人温和善良，与主人公赛西尔以及卡因是童年玩伴，心中对赛西尔抱有爱慕之情。身为白魔道士的她拥有治愈伤痛的能力。

与双屏的完美结合

地图自动生成

▶只要迷宫内走过的地方，在下屏上就会被记录下来从而自动生成地图。地图上不仅会表示玩家的当前所在位置，宝箱的位置也会显示出来，这样就不用担心漏掉宝箱了。另外，在下画面的右下角还会显示迷宫的踏破率，如果把迷宫的每一个角落都走上一遍会有额外的奖励吗？



战斗信息一目了然



▲战斗最多可以让5位同伴同时上阵，这在后来的《FF》作品中是很难见到的了。

重制版的本作在战斗系统上保留了原作的ATB战斗系统，不断流动的时间会让战斗时刻充满紧张感。NDS的上屏将会显示战斗画面和战斗指令，而角色的信息则全部被放到了NDS的下屏。这样一来，上屏的战斗画面就不会被信息栏遮掉，而单独显示的战斗信息看上去也更为直观。

▶必杀技发动时的镜头运用非常到位，大魄力的召唤魔法在演出效果上更是令人叹为观止。



国民RPG大部队全面挺进NDS平台！

NDS 勇者斗恶龙IV 被引导的人们
ドラゴンクエストIV 导かれし者たち
◆Square Enix/ArtePiazza◆RPG◆预定2007年冬◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定



文 雷伊 美编 澄香

继去年年底宣布《DQ IX》将登陆NDS之后，SE最近又公布了《DQ IV》、《DQ V》和《DQ VI》的NDS移植计划。移植工作交给了之前负责过PS2版《DQ V》等作品的ArtePiazza，从目前公布的图片来看效果非常令人满意。尽管《DQ IX》如预想的一样延期到了2008年，但最近才公布的《DQ IV》却将发售时间选在了今年冬季填补了《DQ IX》跳票的空白期，喜欢《DQ》的玩家不用担心今年年末时玩不到《DQ》作品了。



▶游戏完全活用了NDS双屏的优势，上下画面一并显示城镇和迷宫的设定让玩家的视野变得更加宽广。

由5个章节和8位主人公构成的壮大物语

《DQ IV》是系列第一款采用单元式结构的作品。玩家需要一章一章地将游戏进行下去，各个章节都有不同的勇者作为主人公，而在最后的第五章中，这些主人公将全部集结在玩家的身边，共同展开冒险。

第一章 王宫的战士们



第一章主人公 莱安

第一章的主人公是一名叫做莱安的王宫战士，剑术了得的他侍奉于巴特兰德王国，是一个非常具有正义感的人。有一天，他接到了一项由国王下达的重要使命，便开始了他的冒险。

第二章 淘气公主大冒险



第二章主人公 阿莉娜



克里夫特



布莱

桑特海姆城的公主阿莉娜虽然在武艺方面极有天赋，但其调皮任性也是出了名的。经常四处惹麻烦的她让其老师布莱和年轻神官克里夫特伤透了脑筋。第二章讲述的就是他们的故事，不过究竟是什么让这位刁蛮公主下决心展开冒险的呢？

第三章

武器商人特鲁尼克

特鲁尼克是一位居住在雷克那巴镇的实习商人，为人和蔼的他见到珍贵的宝物后就会兴奋不已。虽然目前仍然在武器店实习，但他的梦想却是有朝一日成为世界第一大商人，就是为了早日实现这个梦想他才放弃了原本安定的生活在世界各地奔波。



第三章主人公 特鲁尼克

第四章

蒙芭芭拉的姐妹



第四章主人公 玛妮娅

第四章主人公 米妮娅

本章的主人公是一对居住在歌舞之町蒙芭芭拉的孪生姐妹。这对姐妹在性格上有着天壤之别：姐姐玛妮娅是镇上人气最高的舞娘，性格奔放；妹妹米妮娅是一名占卜师，性格恬静内敛，一直默默地辅佐着姐姐。抱着为父报仇的共同目的，姐妹俩展开了艰苦的旅程。

第五章

被引导的人们

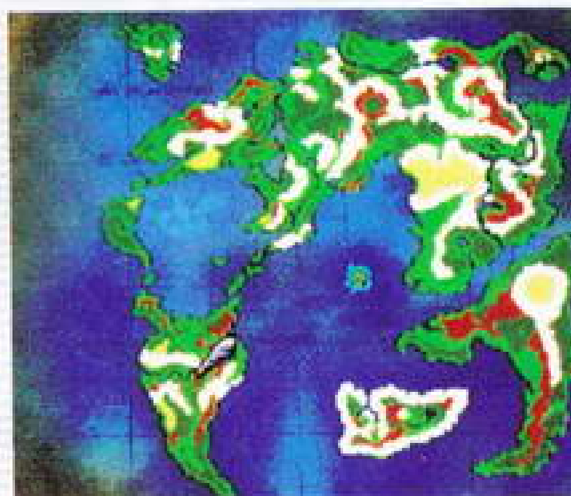
第五章的主人公是玩家自己，玩家可以为勇者自定义名字。第五章的主人公原本是一位居住在深山中的年轻人，因为某起事件而展开了冒险。在主人公的冒险过程中，会纷纷邂逅第一到四章的主人公们。



第五章主人公 勇者（男）

第五章主人公 勇者（女）

自由切换地图



◀在大地图上时，NDS的上屏会显示地图画面。地图画面包含世界地图和区域地图两种，玩家可以视具体情况进行切换。



▶“《DQ》系列”的招牌之一马车系统就是在本作中才第一次出现的，而可以更换战斗同伴的设定也是从本作开始的。

驾着马车展开冒险

『天空系列』在NDS平台全面复活！

“天空系列”第2弹



《DQ V　天空的新娘》是“天空系列”的第二款作品。主人公是一个跟随父亲帕帕斯周游世界的男孩，游戏跨越了主人公的少年时期和成年时期，描述了他坎坷的人生经历。可以选择女主人公和结婚生子的设定在“《DQ》系列”中是一个创举。

“天空系列”第3弹



《DQ VI　幻之大地》是“天空系列”的第三作。故事的主人公偶然发现了地面上的一个大洞，而在这个洞中，竟然有着另一个大千世界。游戏讲述的就是主人公来回于现实世界和洞中世界“幻之大地”之间的冒险故事。

文 雷伊　美编 紫枫

ASH ARCHAIC SEALED HEAT

アルカイック シールド ヒート

NDS　ASH 远古封印之炎
ASH -ARCHAIC SEALED HEAT-

◆Nintendo/MistWalker◆S·RPG◆预定2007年10月4日◆日版
◆1人◆2Gb◆5800日元◆无对应周边

相关报道 Vol.28 P4/Vol.69 P26

由坂口博信精心打造的本作最近可谓新情报频出，并且发售日期也已经确定在10月4日，这个发售日比预想中的要早上不少。这次的报道中我们将为大家介绍一下游戏中的两位新角色，另外还将对战斗系统和灰之战士召唤系统作进一步说明。游戏中众多独创的要素相信会使S·RPG玩家们有眼前一亮的感觉。

原创S·RPG超大作 发售日确定！

地图画面 AP值小队3人共用

在地图画面上，玩家可以采取移动、攻击、使用道具等行动。所有的行动都必须消耗一种叫做“行动点数”（Action Point，简称AP）的数值。AP总量的多少是因小队而异的，在AP消耗完毕之前，玩家可以多次采取任何行动，这样就可以衍生出攻击后马上撤退、进行连续多次攻击等战术。另外需要说明的是，AP在下一回合时并不会全部回复，而只是回复一部分，因此在决定某回合的行动时，也要把下回合的情况考虑在内。



▲战斗时进入小队长的指挥范围内（黄色格子）的话，队员的能力就会提升。

◀ 战斗时一定要注意AP的安排，要确保行动的效率。



玛丽蒂 Maritie

声优：植田佳奈

萨姆尼鲁西亚王国的对立国“艾斯辛”王国的公主。虽然与艾夏意见不合，但是出于追查火炎蛇和灰之战士秘密的相同目的，她还是决定和艾夏一起行动。



活用小队长的特征

每个小队的小队长有着各自不同的特征和个性，其手下的灰之战士们同样有着职业等不同的特征。在编成小队的时候，要尽量使灰之战士们的职业选择与小队长的性能相协调，这样才能更好地发挥小队长的特性。


▶前卫型的小队长加上两位黑魔法师，这样的队伍具有着很强的攻击性。


▶后卫型的小队长搭配防御力高强的战士和擅长中远距离作战的道具士，打起来会比较稳定。

吉卡文 Jeekawen

声优：宫野真守

能够同时操纵多把宝剑的佣兵，实力相当强劲。他的出生和人际关系一切都是谜。由于从事佣兵已经有很长一段时间，因此和属于萨姆尼鲁西亚王国军的丹算是旧相识了。

战斗画面 便捷的指令战斗

进入战斗以后，敌我双方会分别表示在NDS的两个屏幕上。战斗方式接近于传统的指令选择式RPG，打倒敌人或者逃走成功就可以结束战斗。另外，战斗时可以选择的指令内容，会随着游戏的进行和角色的成长而发生变化。


◀下画面下方的图标代表角色的行动顺序。



▲游戏的战斗画面比较精美，就连逃走时的场面也制作得很用心。

消耗ELE来召唤灰之战士

灰之战士是靠消耗一种称为“ELE”的点数来进行召唤的。ELE在本作中的作用有些近似于货币，不仅可以用于召唤，在购买道具或装备时也会用到它。ELE可以在打倒敌人或者完成战斗时获得。值得一提的是，召唤出来的灰之战士可以自由分配在各个小队中，不过由于小队长与灰之战士之间有好感度的设定，并且好感度会随着共同参战次数的上升而提高，因此还是经常将同一战士分配到固定小队中比较好。



◀多次共同出击之后，灰之战士们与队长之间的好感度就会上升。


▶召唤出来的灰之战士会先储备起来，然后就可以和各小队间的成员进行替换将他们分配到队伍中去了。

Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

“《传说》系列”的正统续作——《无瑕传说》最近又有了新消息。这次，我们将重点介绍一下游戏序盘的故事。当然了，还有两名确定加入的新角色，不要错过哦。

NDS 无瑕传说
テイルズ オブ イノセンス
◆NBGI◆RPG◆预定2007年12月6日◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.70 P46

文 宇轩
美编 咕噜

怎么又是小孩子。战场什么时候成了孩子们的游乐园了？

理卡多·索尔达特
Ricardo Soldato

年龄：27岁
身长：183厘米
体重：77kg

将铳剑运用自如的男人，现在的职业是雇佣兵。虽然会加入鲁卡一行，但很可能最初会是敌人。



1 命运的相会

王都商人家的孩子鲁卡，不经意间发现了自己拥有异于常人的力量。就在这时，一名被不知名团体追杀的少女出现了……



■男女主人公相会。

■故事以鲁卡的异能者之力觉醒为开端，平稳的日常生活宣告结束。



◀这命运的相见到底发生了什么？让内向的鲁卡走上了坎坷的冒险之路。

2 神秘的男子出现

在冒险开始之前，他们遇上了一个戴着眼罩的男子。他难道就是追杀女主角伊利亚的神秘团体首领？此时斯帕达已经加入了队伍，3人的旅程即将开始。



◀ 鲁卡与伊利亚的眼前出现了一名神秘的眼罩男，他到底想对两人做些什么？

▼ 眼罩男鼓鼓的腹部，一看就是典型的恶人相。

▲鲁卡和斯帕达是在这里认识的吗？



初盘剧情介绍

3 宿命的对决？

舞台转移到了屋外。一名女忍者似乎正在阻止斯帕达和理卡多的决斗。

忍者模样的女性登场，她的真正身分是？



◀左面紫色的女性看起来像是一名忍者，真实身分不明。

▶看两个人的姿势，似乎正要准备开始决斗。

4 继续冒险

这里是雷古努斯的教会附近，看样子这里受到了他人的入侵。眼罩男也在这里出现，他难道是游戏序盘的关键人物？



◀ 教会的入口，大门被完全破坏了。

▼3人开始了探索，目标是教会的最深处。



▲眼罩男正在和两外两个人交谈些什么，像是秘密的集会。

明明是你先开口的，为什么又不说话，啊？



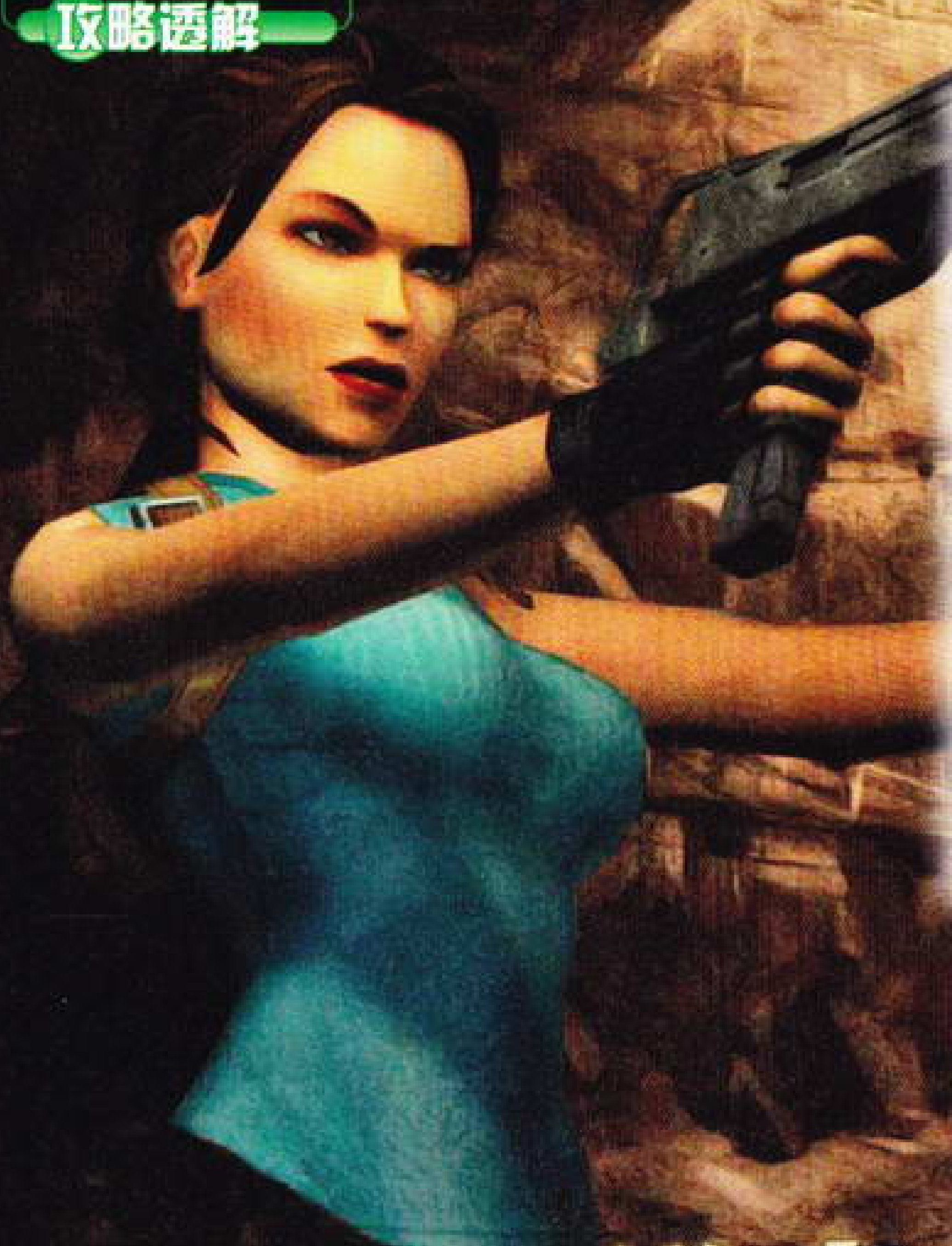
斯帕达·巴尔福马

Spada Belforma

年龄：17岁
身长：171厘米
体重：71kg

王都名门贵族的孩子。家族中的兄弟都因为不明原因而变得堕落起来，长期不回家。注重情谊，有男子气概的他一定会成为一名好伙伴。





“《古墓丽影》系列”从诞生到现在已经走过了十个年头，作为Eidos的招牌游戏，该系列迄今为止已经推出7部作品了，在被无数玩家所熟知的同时，身手与身材同样出色的顶级财宝猎人劳拉·克劳馥也一跃进入了世界游戏名人殿堂。初代《古墓丽影》破天荒式地将动作、解谜与探索元素糅合在一起，不仅给当时的玩家带来了一种前所未有的游戏乐趣，甚至可以说开创了一个新的游戏流派。本作将采用与初代游戏完全相同的故事设定，并且沿用了《古墓丽影 传奇》的出色引擎，玩家可以在最新技术打造的游戏平台上与劳拉一同回到那神奇的古代遗迹中追寻远古时代所遗留下来的众多奇珍异宝。本作的重点依旧是探索和解谜部分，玩家可以好好过一把探险家的瘾。

PSP 古墓丽影 周年纪念版
Tomb Raider: Anniversary

◆Eidos◆A·AVG◆2007年8月9日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边

追寻传说中的秘宝，体验劳拉的初次冒险！

文 软饼干
美编 咕噜

运动万能的劳拉

跳动的美学

跳跃是《古墓丽影》历代作品中都少不了一个动作环节，可能大家对《古墓丽影》的跳跃之难有所耳闻，但也不必太过惊慌，其掌控难度还远远没有达到《魔界村》那种程度。本作沿用了系列前作《古墓丽影 传奇》的游戏引擎，跳跃的基本要领并没有发生变动，除了普通跳以外，大致还有以下几种：配合滑杆有节奏地连按○可以做出连续空翻动作；在连续空翻过程中按×就能以大空翻动作收尾；按○做出第一下前滚动作后按×能使出大跳跃。熟练掌握这些跳跃技巧对冒险来说是非常重要的。



徒手攀岩

劳拉的拿手绝活是能够自由穿梭于悬崖峭壁之间，以至于后来的《波斯王子》也或多或少地受到了劳拉的影响。游戏场景中的可攀爬位置上会显现出很明显的白色，玩家只需要仔细观察周围场景便能发现这些线索，而且劳拉只要稍微接触到可攀爬的物体时便会自动抓住。从以上几点可以看出，本作的攀爬难度相比系列前作已经降低了很多。劳拉在攀登时还可以做出各种动作，比如向上跃起或是松手跳下，另外还可以配合滑杆来向各个方向进行跳跃。



水中探宝

劳拉在冒险过程中会遇到有水池或是河流的场景，因为往往在那些地方都隐藏着机关或是通道，所以劳拉经常会潜到水下深处寻找这些东西。水中的操作很简单，按○为下潜，按×为上浮，而按□可以快速游动。要注意劳拉不是美人鱼，在水下呆不了多少时间，要根据氧气槽的消耗情况来灵活调整上浮和下潜的时机。

一击秒杀

许多动作游戏的战斗系统中都有子弹时间这一特色项目，本作自然也不例外。劳拉在冒险过程中会遇到野兽和怪物的骚扰，所以如何熟练运用这个技能也是非常重要的。当野兽或怪物被激怒时，其身上会闪红光，并且快速向劳拉冲过来。这时不要慌张，在画面发生模糊的一瞬间推动滑杆＋○的话就能成功发动子弹时间，全身腾空的同时要注意目标身上的准心，当准心重合时开枪就能将敌人一枪秒杀。

隐藏道具

在游戏的每一关中都有可收集的隐藏宝物，它们分为古代工艺品和古器两种。隐藏宝物会直接影响到游戏的完成度，游戏原画、隐藏服装以及隐藏关卡都需要收集隐藏宝物来开启。下文攻略中会以图片方式展出隐藏道具的所在地点。

菜单选项

Play Game	开始游戏
Play Croft Manor	克劳馥庄园冒险
Options	调整设置
Rewards	奖励列表
Change Profile	存档管理

女版蜘蛛侠

钩绳是前作《传奇》中首次出现的冒险装备，也是劳拉使用最频繁的装备之一。钩绳除了可以用来拉动场景内可拖拽的物体外，还可以配合场景中悬挂着的小铁环来跃过障碍。当画面中出现“×”标志的提示时，就可以跳起后按×放出钩绳来使自身悬挂在钩绳上。劳拉在绳索上还能做出各种动作，比如推动滑杆←或→可以调整劳拉面对的方向；按住□后按↑或↓可以调节高度；按滑杆↑或↓可以开始“荡秋千”。熟练掌握这些动作便能很轻松地通过各种险恶地型。



基础操作

滑杆	控制劳拉行动
→	切换武器
←	使用抓钩
↑	切换为精确射击模式
↓	使用道具
□	射击
○	蹲下
滑杆＋○	翻滚
×	跳跃
△	迅速拉正视角／对话／调查／捡取物品
滑杆＋△	自由调整视点
L	视点左旋
R	视点右旋
L+R	举枪警戒
START	开启游戏菜单
SELECT	查看道具栏

详细剧情攻略

劳拉受到一位名叫纳塔拉的女士的邀请，前往美洲秘鲁的一座印加古城遗迹中寻找一件非常珍贵的宝物。传说这件宝物是亚特兰蒂斯三神器中的一部分，在通过遗迹中的众多机关陷阱的考验后，劳拉终于将宝物找到，但不可思议的事情随之发生了……



由于雇来的当地导游能力有限，所以打开大门的重任还得靠劳拉自己来解决。先跳上左侧的高台利用钩绳荡到大门右侧的高台，接着顺利上到大门正上方的平台按下机关。大门刚开启，便从门内窜出数头凶恶的野狼，倒霉的导游还没领到工钱就被活活咬死了。劳拉轻松干掉野兽后只能独自进洞摸索了。

古代工艺品 1 通过第一个断桥后先别急着走，转身后能发现峭壁上有一处可以攀爬的石壁，顺着这条路线前进，在尽头小平台上找到本关第一个工艺品。(最后一跳需要依靠斜坡借力跳跃才能成功)



跳过断桥后攀上石壁进入岩洞内，劳拉走路时的声响会引来几只大蝙蝠，拔出双枪即可轻松消灭之。从大斜坡滑下可以到达岩洞下方，在那里拉下石门边的开关将石门开启。

古代工艺品 2 在大斜坡的正前方上方有一个吊环，当劳拉从大斜坡上往下滑时要看准时机起跳并发射钩绳，接着调整劳拉在绳子上的位置，然后再一鼓作气荡到另一侧石壁上。经过连续几次攀爬与跳跃后就能在最后的平台上发现第二个工艺品。



在接下来的区域内，正当劳拉毫无顾忌地通过一座吊桥时，吊桥居然不堪重压而断裂开来，所幸劳拉大姐身手矫健才没摔个啃泥地。岩洞底部角落的小洞内可以找到一个小医疗包，拿到医疗包后转身便可以看到对面高台上有一个工艺品，不过暂时还没有办法拿到。抓住断桥垂下的木板上到吊桥的另一头，接着通过第二座吊桥来到中央有一根绳子垂着的区域，在这里先从右侧的石壁跳到深沟下的小平台，站在小平台上可以活活压死深沟下埋伏着的黑熊。

古代工艺品 3 轻松杀掉黑熊后，沿着小路来到一处石门前，拉动机关开启石门后即可来到刚才看到的工艺品前。在拿到工艺品后石门就会关闭，只有从这里跳下再走一遍刚才的路线回到有吊绳区域。



来到一座巨大的石门前，这里要依次拉下两处机关后再踩下门前的机关才能将巨门打开。需要注意的是两侧的机关在开启的一段时间后会自动恢复原状，所以开启一个机关后要尽快去开启另一个机关，建议先开启左侧的机关，再从左侧绕到右侧开启另一个机关马上跳到门前踩下开关。

古器 1 开启了巨门后别急着进去，返回巨门右侧机关前那个可以进行90度转的横杆处，利用这个横杆做一次过渡跳跃，这样就能抓住另一侧的墙壁，再通过前方的两个横杆就可以爬到最高处获得本关的古器。



Stage 2 维卡班巴城

City of Vilcabamba

古代工艺品：1 古器：0

解决掉挡道的黑熊来到一处断裂的地面，先从第一根木桩滑到深坑中，然后在坑底扒着石壁跳到另一根木桩上通过此处进入维卡班巴城。由于正前方木屋门边的机关因为缺少钥匙所以无法进入，所以只能另想办法了。先飞身跃入场地中央的水井内，顺着水井通道来到深处拉下尽头的机关，上方的井盖便会打开，当劳拉爬上岸发现已经身处刚才不能进入的木屋中，打开木屋的门锁可以回到刚才有水池的地方。不过现在先不要出屋子，而是走上木楼梯来到窗口处，通过窗户跳到对面的木屋中，按△拖出铁笼后进入内室获得钥匙。

古代工艺品 1 本关可收集的工艺品只有一个，在刚才有铁笼的房间内用手枪打掉大门上的锁，然后将铁笼拖到木屋外的柱子下方，爬上柱子后再利用钩绳荡到对面的石壁上，然后通过连续跳过几个横杆后来到石台上，工艺品入手。



古墓丽影探秘 太阳门：秘鲁第一关最后需要开启的那扇大门出自印加文明，门上雕刻的图案出自蒂瓦纳科太阳门门楣雕刻。每年秋分即9月21日，黎明的第一束阳光总是从这石门的中间射入大地，这也是太阳门名字的来历。

得到工艺品后顺着瀑布水流方向跳下水池，通过水池底部的通道绕回到刚才的区域，现在可以使用钥匙打开水池正前方的木门了。来到一个气势宏伟的广场内，前方有一扇紧闭着的巨门阻挡了劳拉的前进步伐。这里劳拉需要分别进入巨门两侧的小门内拉动开关。小门的探索顺序不限，通过攀爬有水池房间内的石壁来到巨门顶部后飞身跳上机关，中途如果不小心掉进水池里也不要慌张，从水池边可以直接爬上岸。在分别将左右两个机关都拉动后，巨门便会打开。进入巨门后，身前的坑道需要用利用到斜坡借力跳才可通过，如果不慎落掉底下可以利用墙壁中的铁笼重新爬上来。本区域的难点主要还是在于跳木桩和墙壁上射出的利箭，小心一点即可轻松通过。

Stage 3 失落的山谷 The Lost Valley

古代工艺品：2 古器：1

来到有巨大瀑布的区域，本关的主要任务就是要将瀑布上方的巨大闸门落下，以此来阻断山上流下来的水流，这样劳拉才能进入瀑布后面的夸洛佩克古墓。想让闸门落下就需要找到三个齿轮让瀑布旁的水轮装置启动。劳拉刚走到水潭附近，就有两匹野狼杀出，爬上附近的平台可以轻松将其消灭。跳入水潭游过一个通道可以在隐藏的山洞中获得一个小医疗包，属于可拿可不拿的道具。第一个齿轮就在水潭左侧的石阶之上，轻松获得之。然后顺着石阶经过攀爬石壁来到左侧山顶，在平台处跳过湍急的河水再将上方吊着木板的绳子射断，这时便会出现一个可以通行的横杆。通过一个吊桥后在在附近发现第二个齿轮。拿到两个齿轮后就要返回一开始处的水潭，你可以选择从原路返回，也可以潇洒地跳入湍急的水流中，让水流带你回到水潭中。

获得前两个齿轮后返回水潭，附近会再次出现野狼，轻松搞定后从右侧的梯子爬到大齿轮旁将一个齿轮装在木杆上拉动开关启动齿轮，然后由转动的齿轮上的横杆跳到前方将第二个齿轮装上。两个齿轮都装好后就要开始寻找第三个齿轮了，抓住附近的石壁来到转轮装置的最高层，仔细观察周围的岩壁，看准后跳起攀住岩壁，然后慢慢前进。从岩壁上下到下方的平台会将本来立着的梯子震倒并出现一个横杆，可以利用这个横杆返回水潭，不过现在返回水潭也没什么用，还是先进入前方的山洞中探索一番。走进去不久便会遇到一头黑熊，只要站在平台上将其轻松消灭。

古代工艺品 1

消灭黑熊后就要寻找藏在这个区域的工艺品了，由于工艺品隐藏在岩壁上的凹洞内，从下面是无法直接跳到这里的，惟一的方法是爬到最高处的木头平台，然后跳到有斜坡的屋顶处再迅速反身跳扒在石壁上，然后再从石壁上反跳进入岩壁凹洞内获得工艺品。


■从这个方向往下跳。

获得工艺品后再次爬到平台高处，爬上第一根柱子的最顶部，反跳到石壁上，调整高度后再反身跳到木桩顶上，最后再由另一个木桩上跳到到对面岩洞中。在岩洞内劳拉还要经历一系列诸如借力跳、攀爬石壁等动作考验，由于难度不高且路线单一，这里就不多做介绍了。

BOSS 霸王龙

由于普通攻击无法对霸王龙造成真正伤害，所以必须要依靠子弹时间来击败它。不断射击霸王龙使其愤怒值涨满即可获得发动子弹时间的机会，发动成功并击中霸王龙头部的话，便能使其狠狠地撞到周围的石头上。如果撞到带刺的木头柱子上的话，可以给予其重创，所以最好站在这些带刺的木头柱子前再引诱霸王龙冲锋。成功击败霸王龙后进入一个新通道，在中央平台上获得第三个齿轮。接着跳入水池从水下通道游到下一个场景，接下来的路线就比较单一了，多利用场景内可攀爬的石壁即可。



古代工艺品 2

跳过一个断桥后再由墙壁爬到一个有水滴下的斜坡前，先无视斜坡跳到更远一些的平台上，平台的斜下方就是第二个工艺品的所在地。


■往红圈标注的平台上跳。

拿到第二个工艺品再跳上斜坡抓住横杆荡到对面的木板上，接着顺利返回水潭，将第三个齿轮按上后关闭水闸，瀑布后的洞口便出现在劳拉眼前，此时进入洞口本关便将通过，但是本关内还有一个古器没拿到，所以还得回头去搜索一下。

古器 1

本关古器的获得方法不是很麻烦，首先要确保水闸已经关闭，然后来到第二次获得齿轮的地点，跳上附近转动着的轮子上的横杠，再一路攀着石壁来到一处小洞，拉下该处的机关将水下的铁栏开启后直接跳入水中，仔细寻找一下就能看见水下的隐藏洞穴了。拿到古器后就可以义无返顾地进入夸洛佩克的古墓了。



■古器就在这个岩洞内。

Stage 4 夸洛佩克古墓

Tomb of Qualopec

古代工艺品：2 古器：0

进入充满了玛雅文化的夸洛佩克古墓大厅，劳拉正准备进入主墓室，就发现一个巨型的铁球从斜坡上滚了下来，立刻跑到门两侧进行躲避，不然只有死路一条。由于恐怖的铁球机关已经触动，所以通往夸洛佩克主墓室的三道铁闸已经关闭。现在只能先顺着石壁来到古墓大厅最底部，房间底部有两个巨大的木头架子，其中一个由于刚才铁球的撞击已经松动了，另一个由于被石块压住还无法移动。经过观察可以看出，只靠一个架子，劳拉显然无法跳到夸洛佩克右侧的小墓室。现在只能将可移动的那个木头架子推到左侧小墓室的下方，对准地上的白色痕迹即可。然后再通过一小截石头回到平台上，接着就可以跳到刚才搭好的架子上，跳上架子上后别急着进入左侧小墓室，而是先跳起抓住身边的石壁，爬到顶部将空中绑住石像的绳子射断，石像掉下去砸坏下方的平台后另一个石柱就可以移动了。还是别急着下去，利用房间顶部的吊环荡到另一侧拉下开关将第一道铁闸开启。

现在通过推动房间底部的两个石柱就可以随意进入夸洛佩克左右两侧的墓室了，这两个墓室尽头都有一个开启铁闸机的机关。先进入左侧的墓室，左侧墓室通道的地面已经全部坍塌，需要依靠木桩与横杆来通过，由于夹杂有射箭机关，所以要小心通过。来到左墓室最内部，这里要爬上木板最上层，然后跳起抓住开关，依靠自身重量将机关拉下后第二道铁闸开启。接着原路返回古墓大厅，通过两个架子进入右侧墓室。

古代工艺品 1

进入右侧墓室后，在地面坍塌的场景中品节第一个木桩下到底部，在那里可以获得本关的第一个工艺品。



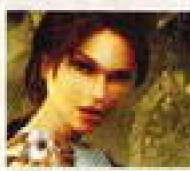
进入右侧墓室似乎很顺利就找到了开关，但事实真是如此吗？正当劳拉走过去开启开关，地面轰然坍塌，解决掉底部的两匹野狼后将墙内的铁笼拖出来，利用铁笼来到墓室上部。

古代工艺品 2

在墓室上部先不要跳起拉下铁闸机关，而是先跳起抓住天花板上垂下的木头柱子，然后跳进身后比较隐蔽的墙壁凹洞内，第二个工艺品随即入手。



劳拉得知自己在秘鲁得到的宝物名为司祭盘(Scion)，是迷失大陆亚特兰蒂斯统治者所守护的神器，由于亚特兰蒂斯的统治者共有三位，也就意味着司祭盘共有三片。劳拉从纳塔拉科技公司的电脑中得知了第二片司祭盘的下落，其埋藏地点就在希腊的圣方济各堂地下。



希腊 Creece

Stage 5 圣方济各堂

St.Francis Folly

古代工艺品：6 古器：0

劳拉刚进入圣堂就要接受两头凶猛的狮子的挑战，可以利用子弹时间来轻松搞定。将狮子消灭后会发生剧情，皮埃尔似乎想依靠劳拉来获得宝物，所以他并不打算偷袭劳拉。教堂地面有个机关需要用重物压住，二层的门才会打开，所以先得去找重物。先由石柱上的裂痕爬到石柱顶部，然后再跳到最高的石柱上，调整方向跳到最近的平台上，这里有个工艺品暂时还拿不到。平台上观察能看见一个吊环，利用钩绳快速走墙过去。在前方通道的墙壁上有一幅石头浮雕，浮雕上的小洞可以用枪射亮，而踩下人像前的石板则会熄灭所有的亮点。这个浮雕其实

维卡班巴遗迹：维卡班巴位于乌鲁班巴河和阿普里马克河之间的山谷中。"Vilcabamba"就是"神圣山谷"的意思，这个名字来自印加方言。

是个机关，先根据前方石门上的提示将浮雕头颅与短剑上的点射亮即可开启石门。石门开启后先别急着走，因为我们还要拿一个工艺品。

古代工艺品 1

踩下人像前的石板，再将浮雕上角色的头颅、短剑、右手、双脚、膝盖、与腰间的点射亮即可将阻拦在第一个工艺品前的铁栏打开。记得等下回一楼时顺路把它给拿到手。



从刚才石门出去看到另一个提示返回浮雕处射亮浮雕上的短剑、双脚与腰间，这时浮雕对面的门打开了，进入使用钩绳将铁球两侧的环扣扯掉，然后将铁球推下圣堂一楼。铁球压住地面机关后，二层的门终于真正打开了。接着爬上最高的石柱到达房间内，开动房间内部的开关后再将铁球推到房间内的凹陷机关上。

通过长长的螺旋走廊来到一个落差很大的区域，这里需要分别去赫菲斯托斯、波塞冬、达摩克里斯、阿特拉斯四个神殿内获得四把钥匙才可以将房间底部的大门打开。在这个区域内行动时要格外小心，万一掉下去就要从头来一遍。墙壁上带有吊环的物体使用钩绳将它们拉出后可以形成通路。当4把钥匙全部收集齐后就可以去最底部开启装有四道锁的大门了。

赫菲斯托斯神殿

入口处的铁门已经损坏了，劳拉要借助身边的石壁进入房间。房间顶部有个球形装置正规律地向下放电，地面的地板也会上下起伏，雷电只会击中突起部分的地板，只有踩在正常的地板才不会糟到电击，将地板上的四块明显的突起物踩下去即可打开前方的铁栏。下一个房间的左侧有一个铁锤，踩下地面的机关铁锤就会立刻砸下来，所以踩下机关后应迅速躲开，等铁锤砸下来后爬上铁锤跳到另一侧平台把石块从上方推下变成第二座石像。然后再将地面的石块推到铁锤下的机关上，铁锤将石块砸成第三座石像。将三座石像按照地面箭头的提示方位推在三个凹陷出，再次启动铁锤的机关即可拿到本神殿的钥匙。



古代工艺品 2

本神殿内的工艺品就藏在铁锤房间放钥匙平台上的房间内。



阿特拉斯神殿

该神殿内的钥匙非常好拿，进入神殿后转动机关将前方的石板合上，跳过深沟后从道路左侧的墙壁爬上去拉下机关，深沟上方便会伸出一个横杆（一定要先打开此处的机关再前进，否则等下必死无疑）。接着上前射击雕像两旁的机关，射击时最好站远一些以便等下逃跑，铁球滚来下后立刻转身快跑，最后利用刚才伸出的横杆跳过深沟。铁球滚下深沟后返回雕像处即可取得阿特拉斯神殿的钥匙。

古代工艺品 3

阿特拉斯雕像背上的铁球滚落时会将道路两旁的石柱砸毁，从道路右侧的墙壁爬上去即可看到此神殿内的工艺品。



古代工艺品 4

出了阿特拉斯神殿后先别急着走，站在神殿平台上往右侧观察，能发现远处石台上有一个工艺品，同样要凭借石壁和横杆才能到达工艺品所在地。在跳跃过程中千万不要跌落下去，本场景的纵深非常大，掉下去肯定就得重新来一遍了。



波塞冬神殿

先拉下门边的开关，然后马上跳起攀住门，接着在门下落的瞬间起跳就能进入上面的小窗户。波塞冬神殿的主题是水，由一个水池潜水打开水中的机关后即可游到圆柱体房间。

古代工艺品 5 潜入水中拉下大梁柱上的开关即可解除工艺品前的铁栏，返回水面去那里将它拿过来吧。



顺着中央的石柱爬到上层，把挡在鱼石像前的方形石块推开，水位立刻涨了上来，下水游到对岸将另一侧的石块推入水中，再潜入水中将石柱上的开关拉下。由于被石桥挡住，所以木板并不能浮上来。返回水面将上层的石块再次挡住鱼石像，水位回落到中层。将刚才推下来的石块挡住中层鱼石像的嘴，水位随即落到最低处。现在要做的就是要利用钩绳将木板的拖到最合适的位置，抬头观察下就能看出最佳位置在最上层两座石桥所形成的夹角，但是现在地面上还有其他砖块阻挡，所以一下子还没办法拖到位，只能重新上去放水，让木板在升上来的过程中调整其位置。最后木板浮到最上层的准确位置后就能当做踏板来进入有铁栏的房间，顺利拿到海王波塞冬的钥匙。

达摩克里斯神殿

神殿入口处要先用钩绳将门上方的石块拉下来，然后拉下机关等门升起后把石块推在门下卡住下落的铁门即可踩着石块通过。本神殿的钥匙很容易就拿到了，但是进来容易出去就得动一番脑筋了。拿到钥匙后要立刻离开放置钥匙的平台，因为几把巨剑会从天而降。利用震落下来的石块爬到房间的高处拉下机关将挡路的铁刺解除。下一个房间的地面的铁刺会不断伸缩，观察后发现只有白色方格的地面是比较安全的。要注意，在这区域行进时要留意天花板上悬吊着的巨剑，这些巨剑会在劳拉靠近时掉落下来，被打中就必死无疑了。找到较矮的石台，跳上去拉下开关，这时地板上又有铁刺被解除，接着同劳拉要利用房间中央的巨大柱子来做文章，通过这些柱子来到控制着大门的机关处，转动机关时尽量转到不能动了为止，然后快速出门。

古代工艺品 6 工艺品就在放置钥匙房间角落的平台上，不过拿到钥匙后这个平台将布满铁刺，只有将对面的机关拉下后再返回这里才能获得这个工艺品。



Stage 6 大竞技场 The Coliseum

古代工艺品：1 古器：0

通过漫长的走廊来到废墟处，凭借平台跳到房间一侧被乱石包围着的小水池中，这里需要潜水到另一个地方，在水中不要怕迷路，因为有条鱼会给你指引方向。从水中出来后依靠墙壁跳到大铁箱子上，然后就能顺利来到大竞技场了。在这里劳拉会遭遇黑猩猩的“热情问候”，轻松搞定野兽后从一处残壁爬上竞技场的观众席，再从有裂缝的柱子来到竞技场二层的观众台，落下机关打开下层的铁门。



铁门打开后又会出现很多野兽，为了安全考虑，还是建议劳拉站在高台上把它们搞定吧。进入铁门使用钩绳将大铁笼上一个带有铁环的小铁笼拽下来，把小铁笼推到另一侧用来垫脚即可拿到钥匙。返回观众台使用钥匙打开铁门来到竞技场的顶部，通过顶部的吊环跳跃到竞技场另一侧的观众台，进入竞技场的内部后任务结束。

古代工艺品 1 悬挂在竞技场顶部第二个吊环之上时可以看到工艺品就在前方的凹洞处，调整好方向荡过去即可获得本关惟一的工艺品。



弥达斯之手：弥达斯是希腊神话中佛里吉亚的国王，从酒神狄俄尼索斯那里获得能力后他触摸的任何东西都会变成黄金。但贪婪的他很快就后悔了，因为他的女儿也变成了黄金，最后弥达斯到帕克托洛斯河洗手才摆脱了“点石成金”的困扰。

Stage 7 弥达斯宫殿

Midas's Palace

古代工艺品：1 古器：2

来到巨大的弥达斯石像前，发现石像底座附近有4个小洞，其中1个洞内安装了着金砖，而其他三个洞则是空着的，看来本关的目的就是要找到其他三块金砖。通过入口处右边的喷水池可以攀爬到房间上层，拉下墙边机关后，弥达斯石像一边的门便会开启。进门经过走廊来到一个地上布满长枪的房间，然后将斜坡边的箱子拖出来扔一边，接着去刚才放箱子的后面拉下机关打开上方的铁门。来到二层拉下开关后，房间内的柱子就会开始慢慢升起，这时先不要急着跳上去，而是回到下层，将刚才的箱子拖到某个升起柱子的缺口处，接着再利用钩绳将房间高处角落的石头给拽下来。好，一切准备工作都做好了，下来就要考验劳拉的跳跃技术了。在眼前的这个房间内，劳拉要拿三样东西，其中包括关键道具石砖(Lead Bar)以及两个隐藏物品。在柱子上跳跃时一定要迅速，因为只要一接触这些柱子，它们就会开始慢慢下降，失败的话就只有再次拉动机关重来了，要注意顶部有利刃的柱子是不会下降的，劳拉可以在该类型的柱子上进行调整。

古代工艺品 1

在跳跃柱子的过程中向右侧方向行进即可获得本关的工艺品，难度并不是很大，不过拿到后柱子就会全部缩回地面，只能回去扳动机关再次向石砖的方向跳跃。



古器 1

本关可收集的古器有两个，其中一个就在这个房间内。由于准备工作之前已经做了，所以现在直接就可以去拿了。通过上升的柱子即可跳跃到藏着古器的凹洞内。



返回神像的房间，由神像底座爬到神像的背面，拉下机关开启下方的另一扇门。进入后即可看见石砖安放在中央的石柱中，不过由于周围有铁栅栏保护而无法直接拿到它。从房间的另一个出口来到地下，用钩绳将支撑着石柱的3根木头全部扯断，一阵震动后石柱底盘终于不堪重负而断裂开，第二块石砖随即掉了出来。返回刚才的房间发现这里由于剧烈震动已经坍塌得不成样子了。由楼梯来到房间的第二层，现在又将考验劳拉的技术，房间周围的墙壁和柱子裂痕处都可以进行攀爬，最后进入房间另一侧的门，出去后发现又回到了有神像的房间，而开关正好在身边，拉下开关后神像身后的大门开启。在下一个场景内，先潜入水中拉下机关将水中的石柱升起，然后通过喷火的平台跳到刚才升起的石头柱子上，利用反身跳来到右侧平台，将这里的机关拉下，水中的另一个石柱就会升起，接着踏着水中的石柱继续前进并找到另外一个开关，最后再次经过石柱跳到右侧的高台上得到最后一块石砖。拿到石砖后先别急着走，该区域还有一个古器没拿。

古器 2

获取这个古器有时间限制。先回到此区域第一个开关处，从那里首先向右侧跳跃，借助钩绳再跳跃几次来到最后的机关前。拉下机关后才是真正的考验，劳拉要赶在柱子恢复原状前拿到古器。



拿到三块古器后返回神像的房间，将三块石砖放在神像右侧脚下的断手上变成三块金砖，然后将三块金砖分别镶在神像的3个小洞内打开地下水道的闸门。



Stage 8 蒂霍坎古墓

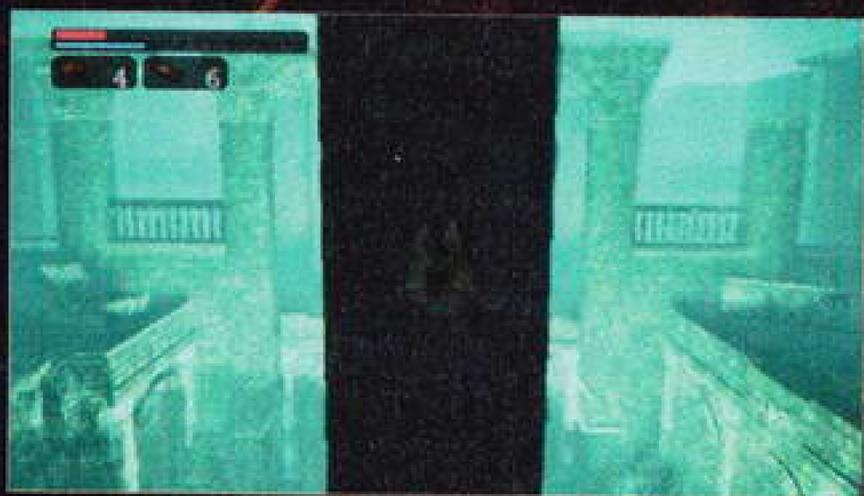
Tomb of Tihocan

古代工艺品：2 古器：0

从水道出来后将木箱推到墙壁处的开关下，爬上木箱拉下开关开启新的道路。来到一个比较宏大的大厅场景内，先从入口处沿着右侧墙壁一路前进，将高处平台上的两个木箱都推到下层去，然后爬到下层分别将两个木箱推到池子里，转动此层的机关将水放掉。下到最下层前先干掉两条鳄鱼，然后将两个木箱分别压住两处机关。返回中层转动机关灌水，使下层的木板漂浮上来，再用钩绳把木板拉到码头岸边，这个谜题的类型与海王波塞冬神殿那关比较相似，都是要以木板作为踏脚点。接着爬到上层转动机关将水面升至最上层。现在可以先去拿取第一个工艺品，拿到后再凭借水面的木板来到一间有水池的房间，跳入水池会被急流带到一个新区域。

古代工艺品 1

将水放到上层后潜入水中将某处柱子上的开关拉下，下层藏着工艺品上的闸门便会打开，潜下去就能将这个工艺品收入囊中了。



在新区域内继续潜入水中，往有光亮的地方游，再次露出水面后就能看见真正的蒂霍坎古墓了。玩家玩到这里是不是会被游戏设计者的精彩创意而暗自叫好呢？蒂霍坎古墓居然隐藏在巨大的地下溶洞中。现在先别急着上岸，蒂霍坎古墓大门还关闭着，得先去找开门的机关。劳拉潜入水中进入一个很窄的小洞，在尽头能找到开关。打开大门后也别急着进入，该区域的水中还隐藏这另一个工艺品。

BOSS战 半人马守卫

两名半人马守卫由于都有盾牌护身，所以普通攻击对它们不起任何作用，得先将它们手中的盾牌打掉。同之前与霸王龙战斗类似，它们的愤怒值蓄满后就会向劳拉冲过来，此时发动子弹时间并成功击中目标，然后利用钩绳将半人马手中的盾牌给拽下来。利用掉落在地上的盾牌来反射半人马射出的石化光线，将它们石化后再开枪进行攻击就能对它们造成真正的伤害。

劳拉从前两片司祭盘中得知亚特兰蒂斯的三位统治者中有一位女性统治者背叛了自己的同伴，破坏了神圣的亚特兰蒂斯三政体体系，从而导致了亚特兰蒂斯的灭亡。而想要真正解开事情真相，就必须找到最后一片司祭盘，劳拉又马不停蹄地向古埃及的神庙出发了。

古代工艺品 2

这个工艺品的位置在古墓前的水潭中，潜入水中往有光亮的角落处游就能发现。



埃及 Egypt

Stage 9 哈蒙神庙

Temple of Khamoon

古代工艺品：3 古器：1

来到有狮身人面像的场景内会遇到守侯在这里的木乃伊，其攻击手段主要为发射火球。场景中央的方尖碑的四个面上有4个凹槽，看来劳拉要找到能镶嵌到着些凹槽之中的物品。从狮身人面像左侧断裂的柱子爬上，中途要射击墙上的眼才会有横杆伸出，经过一通飞檐走壁的跳跃后来到面部损坏的狮身人面像的头顶。

古代工艺品 1

在损坏的狮身人面像的顶部附近有个小房间，房间墙角上有个不大容易发现的小门，第一个工艺品就在里面。



达摩克利斯之剑：游戏中第五关中四神殿之一。[illegible]一次他受到国王邀请参加豪华宴会时，发现头顶上方有一[illegible]

拉下完好的狮身人面像后面的开关后，狮身人面像正面的门便会打开。进入后经过一个漫长的通道来到一个两边各有三座石像的房间，拉下房间另一头的机关后，六座雕像之间的距离会逐渐拉近，劳拉要抓紧时间跑回刚才进来的地方，爬上那里的石块以最快的速度跳到离开关最近的石像上，再利用墙上的吊环跳到对面的墙壁上，最后离开这个房间。顺通道滑下斜坡，将斜坡旁边的石块拉出推到尽头来垫脚。第二个凹坑要借助伸出来的横杆荡到甲虫机关上，然后迅速跳抓到上层平台。

跳下中央的水池将底部的机关拉下后迅速游过缓缓关闭的闸门来到一个四周都是壁画的房间。抓到甲虫机关来到上层平台，这里的平台会慢慢缩进墙内，尽快跳上对面慢慢缩进去的平台，然后抓住上方的裂缝，等待刚才缩进去的平台重新伸出后跳落到平台上，最后快速跑过去依靠甲虫机关来到高处的房间内。利用房间内的木桩拉下机关将刚才房间上层的石块放下，这样原本伸缩的平台就不会动了。回到有水池的房间把石块推到平台的另一端，利用箱子来垫脚抓住裂缝跳到上层的平台上（上层的平台依旧会移动），在其缩回墙内前快速抓住甲虫机关跳到上层，在最上层的一个落脚点使用钩绳抓住将对面的门拉开，然后快速荡过去，因为门会慢慢关上。拉下门内的机关后，顶棚的两扇门轰然开启，抓住垂下的门再向上跳一层后反身抓住横杆跳到另一扇门上，进屋后拉下机关后，外面水池边雕像周围的地板门打开。



古代工艺品 2 雕像周围的地板打开后，出口往左边看，发现可以利用墙壁上的吊环跳到对面，中途连续荡过三个吊环后就可以到达雕像的上方的屋顶拿到工艺品。如果中途掉下去的话就读档重来吧。



跳下画有壁画的柱子的房间，解决掉牢笼里窜出的数只黑豹再将一侧未打开的牢门打开，干掉里面的黑豹，从牢门左侧的墙壁裂缝出发，利用牢门上可扒住的突起反身跳在柱子上，通过一个可转动的横杆上到柱子顶部，瞄准牢门右侧的机关射击（会出现瞄准提示），房间顶部会出现一个吊环，可以荡到对面拿到子弹和补给品。继续探索，走过长长的通道来到一个门上有大甲虫铜像的房间，解决木乃伊后爬上门内的梯子来到有六座石像房间的上部，拉动一侧的机关后石像由开始靠在一起并慢慢开始分开，从石像的顶部跳到对面的平台上，顶部突出的石块会挡住跳跃的路线，建议从右侧石像开始交错着跳。拉动机关打开插在甲虫门上的横杆，返回甲虫门的房间，从靠着铁栏一侧的吊环跳到甲虫右侧翅膀的横杆上，地面塌陷后出现新的道路。不过现在别急着走，这房间内还有一个工艺品还没拿。

古代工艺品 3 从甲虫门房间角落的土堆上方爬上石块可以看到对面平台上的工艺品，利用靠着铁栏杆上方的吊环跳到另一边的墙壁上，再通过中央的柱子来到放置工艺品的平台上。



下一个谜题需要转动房间内四根柱子上的壁画，只有将壁画按照一定的规律摆放才可以将前方的大门开启。首先要把四周柱子下的石块都拉出来，某些石块拉出后会把里边黑豹也一同放了出来。拉出石块后进入房间可以看到墙壁上的壁画，回去将中央立柱上的那些壁画按照屋内墙上的壁画图案进行转动。成功后即可将通往哈蒙方尖碑的道路打开，这时同样不要急着进门，因为还有一件古器要拿。

古器 1 将金甲虫门右侧下方的石块拖出来，踩着石块扒在墙壁上的裂缝处，由中央四根石柱跳到对面的墙壁凹洞内即可获得古器。



Stage 10 哈蒙方尖碑

Obelisk of Khamoon

古代工艺品：4 古器：0

哈蒙方尖碑的四个碑面处存放着的宝物正是用来镶嵌到狮身人面像前小方尖碑上的四个部件。由于哈蒙方尖碑周围的四个吊桥都是收起着的，所以必须把桥放下才能顺利拿到部件。正前方的宝物直接就能获得，因为放下吊桥的开关就在右侧的墙壁上。拉下机关取得第一个部件后跳入水中从下方的侧门进入房间，路上要小心石门机关。来到一个有断裂石阶的房间，跳上石阶前的机关将另一面的石柱降下来，快速跑过去跳上石柱，待石柱升上去后开始二层的跳跃，通过中间发射暗箭的柱子跳到最顶部。

古代工艺品 1

第一个工艺品也在这个纵深落差比较大的空间内，在二层平台乱石头后有个机关，拉下会使顶层出现一个横杆，横杆过一段时间后会缩回，这里要在横杆缩回之前快速爬到顶部通过横杆才可以拿到这个工艺品。拿这个工艺品需要对道路极其熟悉才行，不多练几次是不行的。



通过一个深坑来到石柱的顶部的位置，从右侧的墙壁上跳到机关的面前，拉下机关石柱的第二座吊桥放下，对面的铁门也被开启。先别急着去下边拿部件，从刚刚开启的铁门进入，躲过转动的镰刀后从一个长长的斜坡滑落到房间的底部，将木乃伊消灭后把墙壁凹陷内的开关拉下升起木箱外的铁栏，将木箱拉出踩着它爬到上方的墙壁。在上层的平台通过墙壁上的吊环向上前进，在墙壁上行走时注意从墙中伸出的镰刀。

古代工艺品 2

这个工艺品放置的位置比较特殊，从放置平台右上方的平台跳下去可以拿到，不过比较危险，万一失误就会功亏一篑。另一种稳妥的方法就是利用钩绳悬挂在平台上方的吊环上，然后将绳子放到最低时〇落到平台上。



拿了第二个工艺品后，来到区域最顶端，走过通到石柱顶端附近的另一个出口拉下机关放下第三座吊桥。第三座吊桥放下以后往回走，在刚才拿第二个工艺品的区域高处有个吊环，利用钩绳荡到对面，然后不要走通道，而是顺着台阶来到最底下。出去后终于回到方尖塔的底部，先利用墙壁上的横杆拿到第二和第三个宝物。接着进入甲虫图形门，顺着通道来到了最后一个迷宫，旁边那个金色的开关是拿工艺品才需要用到的，拉下后四周的墙壁上会出现转动的镰刀，如果被镰刀砍到就会掉下去摔死。在找到开关之前，先找到本区域的两个工艺品。

古代工艺品 3

这个工艺品比较难拿，首先需要将启动镰刀的机关拉下，然后利用钩绳配合反身跳来到安放工艺品的平台。实际上跳跃难度要比想像中还难，稍不注意被墙上的镰刀扫中就会掉下去摔死。

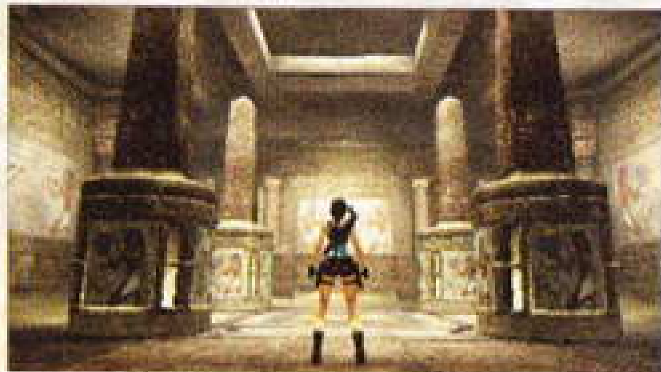


古代工艺品 4

拿这个工艺品有个小窍门，就是在拿了第三个工艺品后马上自杀，这样镰刀的机关恢复原状。从高台的复活点顺着平台一步步下到最底层，消灭埋伏着的木乃伊后，通过一块接一块的石壁来到达存放着工艺品的地点。



工艺品全部入手后进入最底层的通道，这里依旧要小心镰刀机关。在尽头拉动第四个甲虫形的桥开关，这样四座吊桥就已经全部放下。原路返回拿到所有的部件后，水下的闸门就会打开，从水路上来居然再次回到六座石像的房间，从这里返回当初狮身人面像的区域，将四件宝物分别镶嵌在方尖碑的四个面上。



古墓丽影探秘

狮身人面像：2500年历史的狮身人面巨型岩石雕像，是世界上最大的岩石雕像，也是埃及最有代表性的古代遗址之一。

Stage 11 锡安圣域

Sanctuary of the Scion

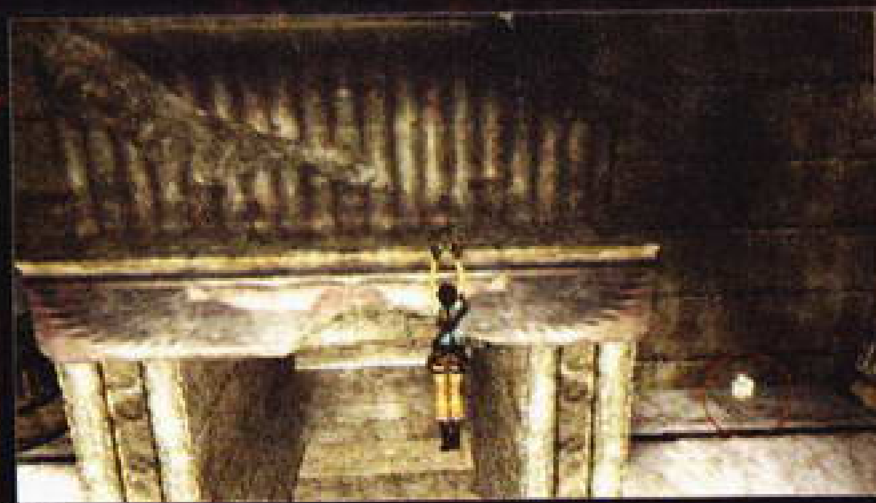
古代工艺品：2 古器：1

进入圣域后的第一个谜题是关于壁画的，通过三面墙上的壁画就能获得解谜提示。只要将四个柱子上的壁画转成与壁画相同的图案即可开启机关，转动柱子时除了对角线上的柱子不动外，其他的柱子都会跟着一起转动。

开启机关后从中间升起的石柱爬上，小心翼翼地跳过活动的石门到达一座更大的狮身人面像前，石像下方的石门需要从左右两个通道中获得两把钥匙才能开启。转身向狮身人面像正对着的梯子，爬上梯子后有左右两条路可供选择，这里同样没有先后顺序。左边的路在由石柱上的裂缝爬到上层后会遇到两只蝙蝠状的敌人，注意由于场地狭窄，所以在战斗时注意不要从平台上跌落下去。走到尽头拉下机关，下方的石块移动后出现一个洞口，由通道来到最深处是一个光学谜题，劳拉需要将下方四根石柱全部升起后再拉动上方的机关才能通过这里。升起石柱也没有什么特别的顺序之分，升起的石柱边缘是可以扒住的。拿到钥匙后从新出现的通道返回狮身人面像前。

再次由狮身人面像对面的梯子爬上走右边的道路，这里爬上石柱后同样会出现两只蝙蝠状的敌人，小心解决掉它们后利用顶部的吊环可以荡到狮身人面像的头顶，并获得两把微型冲锋枪（SMGs）。拉下机关后由这一侧的洞口进入，这里同样也是光学谜题，有了上次的经验通过这里应该也没有什么问题的。

古代工艺品 1 把四个柱子都升起来后，在钥匙所在房间的门边依靠横杆跳到房间门的上沿，然后就能顺利拿到工艺品了。



拿到两把钥匙后返回狮身人面像前将钥匙镶嵌在门的两侧开启石门，进入后来到下方都是水的房间，潜入水底将机关拉下后，原本完全浸没在水中的两个巨大石像出现在眼前。从左边的阿努比斯像脚部爬上（以石像正面的为准），爬到手部位置的平台上用枪将墙壁上甲虫面对的方向射成与地上的图案一致后前面铁栏便会升起，将机关拉下后水位上涨。爬上旁边的梯子，将墙壁上金色的开关拉下后，右侧荷露斯像脚部的铁栏升起，跳下水中迅速游进荷露斯像下的空洞内。完成甲虫谜题后将机关拉下，水位再次上涨，从阿努比斯像甲虫机关内部潜水来到石像顶部，拉下金色机关使水位涨到最高，出口随即出现。

古器 1 这个古器的拿法比较繁琐，大致分几个步骤：1.来到右侧荷露斯像的手部平台后（有甲虫的平台），将身后平台下的箱子推入水中。2.潜入水底部将第一次拉过的机关下拉使水位降到最低。3.返回右侧荷露斯像脚部将箱子往里推到紧贴平台边。4.由左侧阿努比斯像爬上再次搬动打开铁栏的金色机关，中途千万不要拌动左侧阿努比斯像手部的开关使水位上涨。5.在铁栏关闭前返回之前推箱子入水的位置向斜下方观察即可发现石像腿部的右侧有一个机关，跳过去拉下机关，石像肩部的铁栏开启，接着跳到石像上部后进入铁栏即可获得古器。



离开两个石像的房间，来到一个有很多刻有华丽图腾的红色柱子的场景，从右侧红色柱子上的裂缝爬上，然后劳拉要分别到达左右两个平台上，利用之前获得的司祭盘来开启机关。

古代工艺品 2 扒住右侧第二根红色柱子上的裂缝，再利用钩绳跳到中央顶部的吊环上，然后荡到左侧斜前方的红色柱子上即可看到前方墙壁凹陷处内的工艺品。



当劳拉将三片司祭盘组合后，她终于看到了亚特兰蒂斯审判的最后一幕，最令劳拉震惊的是亚特兰蒂斯叛徒统治者居然和纳塔拉长得一模一样。当纳塔拉准备对劳拉下毒手时，劳拉机警地逃脱了。由于武器都被夺走，劳拉只能偷偷跟踪纳塔拉一伙。她潜入到了纳塔拉的游艇上，跟随游艇前往某个不知名的小岛。

失落之岛 Lost Island

Stage 12 纳塔拉的矿井

Natla's Mines

古代工艺品：4 古器：1

浮出水面后不要上岸，直接游到右侧瀑布后，从瀑布后的通道来到洞穴的二层，跳过横杆抓在前方的石壁上再跳到吊着的集装箱上，利用顶部垂下来的绳子荡到瀑布左侧上方的石壁上，从顶部的洞穴来到一个废弃的矿井。顺着左侧的铁轨走到尽头从矿车上拿到红色保险丝，接着返回控制室安上红色保险丝后按下旁边的开关将挡在洞口的集装箱搬开。将工房左侧的箱子移到房子旁跳上房顶进入刚刚打开的洞口。

古代工艺品 1

拿到红色保险丝将集装箱挪开后，跳上工房顶部，然后跳到前方的木桩之上，然后进行一系列跳跃即可来到放置工艺品的位置。



从集装箱旁的洞口进入，出隧道后将平台上的箱子推下去，借着箱子跳上前方的平台，就这样跳过一个个断裂的平台，最后越过铁丝网在下方的平台上拿到绿色的保险丝，这个场景的最底部还有一个保险丝，用钩绳吊在墙上的吊环上沿着墙壁走到最前方然后跳下，借着斜坡的缓冲即可来到场景的最下部。得到蓝色保险丝后爬上旁边的箱子，再跳上冒出蒸汽的铁管，然后跳到上方一个平台，接着跳到前方转动的平台上（不要在带刺的一面转过来时跳），最后跳过翻斗车与铁管来到最高处即可找到出口。

由隧道出来后返回控制室将两个保险丝装上，按下蓝色保险丝旁的按钮将前方的工房房顶砸坏，进入工房内将双枪重新拿回，打碎工房的玻璃即可从房内跳出。拿到双枪后先别急着去开动矿车，这里先拿宝物。

古代工艺品 2 古器 1

返回本关最初的场景，将场景中吊着集装箱的绳子打断即可在集装箱内获得古器。然后站在船上将拴住船的绳子打断，当船漂到山壁前时跳起扒在山壁上，再经过山壁跳到另一侧的一个山洞内，在里面能找到工艺品。



回到最初拿红色保险丝的矿车处，将高处控制室的玻璃打碎进入房内按下按钮，出屋后开动矿车来到控制室旁发生剧情，劳拉终于第一次杀人了……干掉拉尔森后进入控制室将蓝色保险丝装上，将挡在路上的集装箱挪开后坐着矿车继续前进。

矿车冲破木板后停了下来，前方是一片熔岩地带，虽然表面上看起来很危险，但只要仔细观察地形，跳跃难度其实并不大，需要注意的就是在几个斜坡时要掌握好跳跃的时机。跳过这段熔岩后转过身利用顶部的吊环向回跳到一个平台上可以拿到补给品。

古代工艺品 4

这个工艺品也算是比较好拿，跳到会转动的横杆上时，在横杆上转过身即可看到下方的工艺品。



来到大金字塔门口解决掉纳塔拉的两名手下，然后推动场景内的箱子，以箱子为落脚点来爬上左侧的峭壁，并一直上到山顶。从山顶跳到大金字塔表面竖立着的并刻有文字的圆柱，将所有刻有文字的圆柱踩下去后拉下大金字塔中央的机关，这样大金字塔的入口便会打开。

古代工艺品 4

工艺品的位置在大金字塔右侧的山顶，劳拉需要通过斜坡上的一个个圆柱跳到工艺品下方山壁的裂缝处，由于圆柱被踩后会慢慢下降，所以动作一定要快。



亚特兰蒂斯：传说中有高度文明发展的古老大陆，又被命名为大西洲。但到现在为止，还没人能证实它的存在。最早的描述出现于古希腊哲学家柏拉图的文章里，据其文中所言，亚特兰蒂斯在他出生前九千年已被一场自然灾难毁灭。

Stage 13 大金字塔
The Great Pyramid

古代工艺品：1 古器：1

进入大金字塔内部，在走到尽头后会发生剧情。解决掉几只怪物后返回已经关闭的入口处，从旁边开启的门进去，通过隧道后又要考验劳拉的跳跃技术了，相信各位玩家玩到这里也应该熟悉了，无非是跳跳爬爬的工作。射击墙上的圆形机关后，墙壁四周就会伸出横杆或吊环，但是它们出现的时间非常短，当圆形机关周围的符号全部变暗后它们就会缩回，所以对操作精度与速度要求非常高，任何一个失误耽误了时间就会使劳拉跌进下方的岩浆之中。每当第一次攻击圆形机关后，便会有蝙蝠状的敌人出来干扰劳拉，交战时注意不要被它们的火球轰下平台。

古代工艺品 1 来到这个场景的最高处后别急着进门，从墙壁另一侧可以跳到一个隐藏的小洞内，拿到工艺品后会有个一蝙蝠状敌人飞出来，不要被它偷袭得手。



在接下来的探索过程中劳拉会遇到自己的影子，它会做出与劳拉一模一样的动作，攻击它的话劳拉自己也会受伤，所以硬拼是不行的，得想办法智取。首先转动场景中的转盘，使两面的梯子下伸出石板，爬上左边的梯子跳下有大门一侧墙上的机关后即可跳下再次转动转盘，从右侧的梯子跳上平台，由于另一侧平台上的盖子已经打开，所以影子会直接掉进岩浆里。

通过隧道后发现前方的门被岩浆截断，左右两侧都有三个不停伸缩的大铁柱，通过两边铁柱到达对面拉动机关，拉动左边的机关后岩浆上会出现一座石桥，拉动右边的机关则会将大门开启。

古器 1 将两侧的机关开启后，走到伸出的石桥中央向瞄准将门上方的石板打下，然后从桥下用钩绳荡到岩浆对面的洞穴内即可获得本关的古器。注意不要跃过石桥，否则会强制进入下一关。



Stage 14 最终之战
Final Conflict

古代工艺品：4 古器：0

BOSS 巨型变异体

这个畸形的怪物除了会使用单手横扫攻击以及砸地产生的地震波外就没有什么招式了。如果不小心被它吞进肚子，在它体内连续射击即可脱身。由于普通攻击不起作用，所以首先还是要将它激怒，然后站在场景两侧等待它冲过来发动子弹时间进行反击。成功发动后，BOSS的手会插到地上的凹槽内，瞄准射击便可将其手打断。接着站在悬崖边引诱BOSS冲锋，待BOSS冲出平台后不断射击它扒在悬崖边缘的手，不多久就能将其打落悬崖。

彻底消灭刚才那个恶心的BOSS后穿过隧道来到有水池的房间，这时需要将水池下方的三道闸门开启才能通过此处。开启前两道闸门的机关在水池前方的左右两个石板后，跳上石板将其落下来后，背后的圆形机关就会露出，按L键锁定机关射击即可开启闸门。最后一个石板需要跳入水中将机关拉下，然后屋内会伸出一个小平台，由此上去在通道内将铁笼推下去，用铁笼垫脚爬上高台，沿着右侧的墙壁借助吊环来到梅花形水池房间被石头包围的角落，在这里就会发现这最后一块石板。

古代工艺品 1&2 拉下梅花形水池中的机关后，通过平台跳到铁笼前时将视点转到身后即可发现身后





平台上的一个工艺品。接着将箱子推到高台下，爬上高台拉下机关打开来时的大门，再下去将箱子推出刚打开的大门外，放在能看到工艺品的洞口下，爬上去即可得到第二个工艺品。

将水池中的全部闸门打开后跳入水中，由水道来到一个四处流淌着岩浆的场景，跳过这里就会迎来最终的BOOS战，注意岩浆上面的石块在站上去后不久便会消失，不过一段时间后还会再次出现。

古代工艺品 3

来到流淌着岩浆的场景，其中一条岩浆瀑布后面隐藏着一个工艺品。劳拉需要通过墙壁上的石条下落到底下，行动时注意别被岩浆烧到。


■从这里松手跳下可以到达下方平台。

古代工艺品 4

通过岩浆的场景，爬上一个楼梯后，转过身就会发现有吊环的提示，使用钩绳荡到对面的平台即可发现关卡中的最后一个工艺品。



最终BOSS战 纳塔拉

最终的BOSS战异常简单，第一阶段中只需要小心躲避纳塔拉的火球连射即可，用机枪将她的翅膀打断后便会进入第二阶段，此后纳塔拉的火球攻击的频率更高。在将纳塔拉的怒气槽蓄满后，她会快速扑向劳拉，这时便要发动子弹时间来攻击她背部的绿色亮点，在轻松战胜她后还有一段QTE考验，顺利通过后玩家就能观赏到游戏的结局了。

劳拉的家



劳拉的豪华别墅也是可以进行探索的，性质上与训练关卡差不多，玩家在标题画面中选择“Play Croft Manor”就可进入挑战。由于糊涂管家把劳拉家里的收藏品弄得到处都是，所以劳拉需要找齐散落在庄园中的8个银象（Silver Elephant）。

在大厅角落的木箱中将一个能拖动的木箱推到房间中部的机关上，壁炉中出现一件物品，但是现在暂时还拿不了。爬上角落箱子的顶部可以得到“Sculpture Gear”，接着来到图书室后发现房门被反锁，按下左边书架上的粉红色的书打开暗格获得“Maze Map”。在二层书房内按下两侧架上的粉红色的书后在暗格内获得双枪。走出书房将放有银象的玻璃打烂后获得银象1。跳上旁边金色画框的画后射击露出的机关，一层出现暗道。由暗道来到放置战利品的房间（途中获得“Empty Bucket”），这里摆放着劳拉在游戏流程中获得的古器，来到二楼打碎玻璃得到“Sundial Gnomon”。打开房门返回大厅，来到二层另一侧的卧室将墙壁上的两把短剑拉下获得“Journal”，更衣室可以换装，当然，前提是你要在正常流程中获得相应的服装。

返回大厅从一层左上方的门走出房子来到庄园外的花园前，在计时器前的凹槽处放下Sundial Gnomon，将箭头分别对准Ⅺ、Ⅱ、Ⅶ后花园前的铁门开启。铁门内用一个大型迷宫，还记得我们之前拿到的地图了吗，那就是这里的地图，在迷宫内可以获得银象2、3、4。在迷宫中心获得钩绳，拉开中心水池上的铁盖将Sculpture Gear装上。拉开铁门走出迷宫，返回图书室拉下办公桌上方的吊灯获得银象5。

进入大厅一层右上方房间的健身室，按照地面上垫板上标记的数字跳跃可以获得银象6、7并在最高的平台上获得“Wrench”。走出庄园外部在计时器的前方铁栏杆内的供水装置前使用Wrench恢复供水系统，在走廊使用空桶放满水。返回大厅将壁炉内的火浇灭后获得“Decorative Arrow”（需将木箱压在房中的机关上），进入大厅一层右下方未完工的游泳池。将左右两个平台上的机关按下打开水下的闸门并将上方吊着石像的三根绳子射断，潜入水底获得银象8与“Decorative Bow”。返回庄园外的迷宫中将箭与弓安放在水池中央的雕像上，获得“Music Box Cylinder”，来到大厅二层的音乐室前使用它后完成游戏。

文 宇轩 美编 紫枫

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト



不知道大家有没有玩过GBA上的《光明之魂》，这个游戏系列由于其丰富的系统与完善的多人联机模式在玩家中受到了好评。本作就是类似这样一款以多人联机为卖点的A·RPG，而且无论是在画面还是操作都属于NDS游戏中的一流水准，绝对是夏末NDS上不可多得的佳作。

NDS 最终幻想·水晶编年史 命运指轮
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト
◆Square Enix◆A·RPG◆2007年8月23日◆日版
◆1～4人◆1Gb◆4800日元◆对应任天堂Wi-fi网络连接

操作方法	
十字键	控制人物移动
A	攻击(长按为蓄力攻击)/拾取道具
B	跳跃(弓箭手可以进行二段跳跃)
X	使用魔石
Y	将道具举起
L	传送同伴到当前角色周围(限剧情模式)
R	开启职业特技模式
Start	进入角色菜单
触摸屏	切换当前角色(限剧情模式) 切换当前道具/使用职业特技

系统篇

剧情模式与联机模式



游戏的剧情模式只能进行单人游戏。玩家会依照剧情，与其他3名伙伴共同拯救这个世界。而游戏的联机模式与剧情模式的流程部分是一样的，只不过去掉了所有的剧情而已。虽然存档不通用，但是依然可以进行单人游戏。剧情模式中的其余三名同伴平时会由AI控制，在解谜和讨伐时，也可以方便地切换成他们使用。而联机模式如果只是开始单人游戏的话，是不会有同伴进行协助的。可能许多人会有疑问，这样一来，那些剧情模式中需要依靠不同种族特性的谜题如何在联机模式中才能通过？游戏精妙的地方就在于，在联机模式下，系统会自动根据现有队伍(包括多人游戏的时候)的种族和解谜特性将所有的谜题重新调整排列。也就是说，选择的职业不同的话，谜题也不相同。另外两个模式还有一点不同之处。由于游戏有三周目的设定，在一周目通关之后，剧情模式就只能进行默认Hard难度的迷宫了(三周目是VeryHard)。而联机模式则可以方便地在进迷宫之前进行难度选择，不过依然要按照顺序挑战。如果你有同伴一起联机的话，强烈建议直接从联机模式开始游戏，通关之后再玩剧情模式，这样才能最快地体会到本作的魅力。



◀联机模式一共能够创建8个人物。

职业介绍



战士

种族：库拉樊多族

使用武器：剑

作为主角的尤利属于库拉樊多族，最为得意的武器就是剑，擅长与敌人近战，无论面对多么麻烦的境况也能轻松应付。当被敌人包围时，战士可以使出强力的蓄力攻击，给予周围所有敌人伤害，属于战斗中的主力，也是最容易上手的职业。

职业特技：跳斩



按R发动特技模式之后点击敌人即可进行跳斩攻击，只要在同一屏幕内，无论多远也可以在一瞬间接近敌人。不过如果敌人所处的位置较高或者之间有障碍物的话很可能会失败。

技能表	
名称	效果
チャージアタック	一级蓄力攻击
チャージブレイク	二级蓄力攻击
チャージガード	攻击之后按R键可以防御
ガードカウンター	防御时受到攻击自动反击
マジックパイル3	开放3级魔法叠加
マジックパイル4	开放4级魔法叠加
リングホールド2	可以同时设置两个定位光环
リングホールド3	可以设置3个定位光环
チェイン4	普通攻击可以进行4连斩
チェイン5	普通攻击可以进行5连斩
HP+50	最大HP+50
HP+100	最大HP+100
物理攻击+50	攻击力+50
魔法攻击+50	魔法攻击力+50
防御+50	防御力+50
防御+100	防御力+100
运+5	运气+5
运+10	运气+10
全耐性+1	全耐性+1
クラヴァット魂	受到攻击后无硬直



弓箭手

种族：塞尔基族

使用武器：弓箭

塞尔基族被称为“森之民”，常年在野外生活。使用弓箭的塞尔基族人擅长远距离攻击，他们有着轻盈修长的身体，运动神经也比一般的种族更胜一筹，所以弓箭手是惟一一个可以进行二段跳的职业。

职业特技：必中之箭



按R发动特技模式之后点击对应敌人即可100%命中。敌人被射中后会暂时停止前进，而且此技能不受地域限制，哪怕所处的高度不同都能准确命中敌人。

技能表	
名称	效果
チャージアタック	一级蓄力攻击
チャージブレイク	二级蓄力攻击
チャージガード	攻击之后按R键可以防御
ガードカウンター	防御时受到攻击自动反击
マジックパイル3	开放3级魔法叠加
マジックパイル4	开放4级魔法叠加
リングホールド2	可以同时设置两个定位光环
3ウェイショット	同时向三方向射出箭矢
ストレートアロー	箭矢可以穿透敌人
5ウェイショット	同时向五方向射出箭矢
HP+50	最大HP+50
HP+50	最大HP+50
HP+100	最大HP+100
物理攻击+50	攻击力+50
魔法攻击+50	魔法攻击力+50
防御+100	防御力+100
运+5	运气+5
运+10	运气+10
クリティカルUP	会心一击率提高
セルキー魂	会心一击率提高



魔法师

种族：尤库族

使用武器：法杖

擅长使用魔法的尤库族是战斗中不可忽视的强力大战斗力，他能凭借自身拥有的魔力，可以融合在魔石中释放出各种效果超群的魔法。魔法师的普通攻击比较特殊，在挥杖之后还会自动追加一个远距离的魔法攻击。由于防御力极低，所以不合适进行肉搏作战。

职业特技：魔法墙



把对应属性的魔石扔在地上之后，在特技模式下使用触控笔划动即可释放出持续伤害的强力魔法墙。只要找准属性，无论是对付杂兵还是BOSS都有奇效。

技能表	
名称	效果
チャージアタック	一级蓄力攻击
チャージブレイク	二级蓄力攻击
チャージガード	攻击之后按R键可以防御
ガードカウンター	防御时受到攻击自动反击
マジックパイル3	开放3级魔法叠加
マジックパイル4	开放4级魔法叠加
マジックパイル5	开放5级魔法叠加
リングホールド2	可以同时设置两个定位光环
リングホールド3	可以同时设置3个定位光环
リングホールド4	可以同时设置4个定位光环
SP+50	SP+50
魔法攻击+50	魔法攻击力+50
魔法攻击+100	魔法攻击力+100
运+5	运气+5
运+10	运气+10
全耐性+3	全耐性+3
炎の极意	灼热效果无视敌人耐性
冰の极意	冻结效果无视敌人耐性
雷の极意	麻痹效果无视敌人耐性
ユーク魂	魔法墙伤害为原先的2倍



炼金术士

种族：利尔提族

使用武器：炼金锤

身材矮小的利尔提族人掌握着古老的炼金配方，它们无论走到哪里都会带着炼金用的罐子。普通攻击使用的小锤虽然速度慢，但是可以把敌人砸晕，属于辅助型后援角色。

职业特技：炼金

只要在元素喷泉边上收集一定数量的元素之后就能按照配方将它们炼成各种各样的东西，其中包括魔石和稀有的素材。首先用触控笔点击锅子里的两种魔石，然后顺时针搅拌，当上方的炼金槽处于绿色位置时保持当前速度继续搅拌，一定时间之后炼金槽下方的三盏灯会全部点绿，表示炼金成功。



技能表	
名称	效果
チャージアタック	一级蓄力攻击
チャージブレイク	二级蓄力攻击
チャージガード	攻击之后按R键可以防御
ガードカウンター	防御时受到攻击自动反击
マジックパイル3	开放3级魔法叠加
マジックパイル4	开放4级魔法叠加
リングホールド2	可以同时设置两个定位光环
チェイン2	普通攻击可以进行2连击
チェイン3	普通攻击可以进行3连击
3元素炼金	可以同时用3个元素进行炼成
4元素炼金	可以同时用4个元素进行炼成
5元素炼金	可以同时用5个元素进行炼成
物理攻击+50	攻击力+50
物理攻击+100	攻击力+100
防御+50	防御力+50
运+5	运气+5
运+10	运气+10
クリティカルUP	会心一击率提高
ポットマスター	高速炼金，提高熔炼的速度
リルティ魂	三连击后必定产生气绝效果

魔石系统

本作的魔石系统与GC版非常相似，一共有火魔石、冰魔石、雷魔石、回复魔石、复活魔石以及消除魔石6种，分别对应火魔法、冰魔法、雷魔法、回复魔法、复活魔法以及消除异常状态6种基本魔法。它们都可以在商店中购买或打败敌人后得到，使用的时候只要点击触摸屏中对应的魔石图标，然后长按“X”键蓄力，当人物身边出现一个光圈时，使用十字键将其移动到想要释放的位置，再松开“X”键即可。虽然有些复杂，却非常合理。而高级魔法则是通过将这些基础魔法进行组合叠加得到的。



叠加有三种方法：多人叠加、单人叠加和炼金叠加。在剧情模式下，如果有一个伙伴协同冒险，并且所装备的魔石和你当前释放的魔石一样，那么在蓄力的时候点击该同伴的头像，他即会释放一个相同的魔石并叠加在你的魔法光环之上，如果叠加成功，在魔法光环的中央还会有一个紫色的圆点出现，并且下屏显示魔法名字的地方也会发生改变。比如初级火魔法叠加之后就会变成高级火魔法，以此类推。而联机模式下，只需要让你的朋友把同一个魔石叠加到你的魔法光环之上就可以了，可以大大提高叠加速度。叠加之后，只有首先释放魔法的角色才能控制魔法光环的移动，而另一名玩家只能干看着了。超过两种魔石叠加的方法基本相同，只不过再多重复一个步骤罢了。在这一系列过程中如果任何一名角色受到攻击，那么叠加即告失败，所以想要频频释放出高等级魔法，可没那么容易哦。炼金叠加是一种特殊的叠加方法，将炼金得到的魔石按照配方继续炼下去，比如将两个冰魔石进行炼成，也可以在角色周围释放出中级冰魔法。

当然一个人的话也可以进行魔法叠加。游戏中存在一个定位释放魔石的系统，首先释放一个魔石，然后按L将其固定在任意位置，此时再按L键即能实现远程遥控释放。如果不去理那个魔法光环，那么在数秒之后，该光环依然会自动释放。利用这个原理，我们就可以进行单人叠加了。在将光环定位之后，立刻再次释放一个魔石叠加在同一位置，我们就会发现该光环也已经变成了高级魔法。利用魔法师可以释放多个定位光环的技能，还可以实现三种以上的单人叠加。



高级魔法一共有24种，其中16种都是基础魔法的进化形态，就是2～4种相同的魔石进行叠加。另外还有8种高级魔法比较特殊，具体请看下表。

魔法名称	叠加公式	效果
加速魔法	消除魔石+冰魔石	提高角色移动速度和攻击速度
缓慢魔法	消除魔石+雷魔石	降低敌人移动速度和攻击速度
防御罩魔法	消除魔石+火魔石	提高角色物理防御力和魔法防御力
重力魔法	火魔石+冰魔石+雷魔石	敌方角色不能跳跃，飞行系敌人无法飞行
圣光魔法	回复魔石+消除魔石+复活魔石	大范围圣属性攻击
岩石魔法	火魔石+雷魔石+回复魔石+消除魔石	大范围无属性攻击
毒魔法	火魔石+冰魔石+复活魔石+回复魔石	使敌人中毒
陨石魔法	冰魔石+雷魔石+复活魔石+消除魔石	大范围火属性攻击
究级魔法	火魔石+冰魔石+雷魔石+回复魔石+消除魔石	全屏无属性攻击

另外还有5点需要注意：1.双重叠加在初始等级下就可以释放，而多重叠加必须在升级后获得相应技能才行。2.如果是多人进行多重叠加，叠加技能按照第一个释放魔法的人为准。3.魔法的攻击力与释放者的魔攻有关，如果两个人一起释放，那么以第一个释放魔法的人为准，所以一般都是魔法师先带头进行叠加的。4.使用十字键加Y的组合将地上的魔石扔出去也可以将其引爆，释放出对应的魔法，在一些解谜中会用到。5.炼金失败时有时候会产生一种黑色的魔石，这种魔石是无法放置在道具栏里的，如果将它们丢出去引爆的话会在6种基础魔法中随机释放出一种。

素材与合成

在游戏中，玩家在商店购买的武器和装备都只具备基础攻击力或是防御力，而没有其他附加属性，在游戏后期，如果你只穿这些“废铜烂铁”去闯关，那么无疑是“自寻短见”。怎样才能让武器装备变得有“内涵”呢？别急，这就讲到合成篇了。

首先，任何装备的合成首先都必须要在迷宫中取得“公式”与“素材”。它们一般都可以通过消灭怪物或是在宝箱中获得，当然，运气好的话商店中也可以购买。取得过的素材在菜单中查看的时候会显示掉落该素材的敌人种类，下次要是想再获得它们的话就可以看准目标了。不过如果只是曾经在宝箱内获得它们的话，该项也不会显示出来。素材和公式都准备好了，下面就是合成环节了。找到装备商店旁边的合成店，选第一项合成，然后再选择你要合成的装备对应的公式即可。合成途中店主会要求追加特殊素材，这些素材一般都是在BOSS战或是特殊宝箱中得到的，分为碎片和完美两种，一般来说，想要合成高附加能力的装备都必须依靠这些特殊素材，不过合成的结果一般以随机性为主，并没有固定数值。



锻造之后，装备的名称后面会有“★”数标记的等级，最高为3级，具体附加能力的作用请看后面研究部分的列表。

国王任务

在联机模式下去王城找国王，他会给依照你的当前等级和流程进度给你一定数目的分支任务。这些任务可以分为对战和协力两种，每个具体任务在玩法上也各不一样。协力任务一般都以协力讨伐为主，比如将角色传送到一个随机场景，然后让你和同伴在限定时间内消灭一定数量的敌人。对战任务大多是抢夺道具，通过互相陷害，比谁持有特殊道具的时间更长。无论是协力任务还是对战任务，在胜利之后国王都会颁发大量的奖品，其数量之多，甚至在规定时间内几乎都无法捡完，虽然大部分都是便宜货，但其中也混有许多好东西，一个字——“抢”吧！如果是对战任务的话，系统会根据玩家们的成绩排名决定抢宝物的先后次序，成绩越好的，离宝物也就越近。



剧情模式 攻略篇

注：本流程按照剧情模式的标准解谜方法为准。联机模式部分会根据队伍成员的种族特性不同而发生一些改变。

第一章 里山の洞窟

一个风和日丽的下午，村庄的某户人家中，一对兄妹正在跃跃欲试地盯着正在劈柴的父亲。“好好，我知道了，你们两个谁先来试试看？”父亲终于忍不住开口了。“我先来，我先来！”叫切丽卡的女孩子兴奋地跳跃着。“不，我先来！”名为尤利的男孩见状也不甘示弱。“你们干嘛不一起来？”父亲忙打圆场。姐弟俩互相看了看，一起抓住柴刀。结果，却根本拿不起来。“光靠蛮力是不行的啊！”老爸无奈地说。“就是说啊！”说这话的是尤利的魔法老师阿鲁哈拉雷姆以及利尔提族人米斯，尤利上前一把抱住米斯，像玩玩具娃娃一样不停地摆弄着。“不要把我当作小孩子啊！”米斯的年龄其实和尤利相当，只是因为种族的原因长得特别矮小。“别闹了，我来教你们怎样才能控制这把柴刀，所谓的魔法，就是指借助水晶之力引导能量的流动。”阿鲁一本正经地说道。“力量的本质都是一样的，关键是怎样运用它

们。”米斯补充说。在父亲和阿鲁的指导下，柴刀腾空飞起，一声脆响，木柴被劈成两半。“这就是心灵的力量，在强大的心灵面前，没有事情不会如你所愿。如果你觉得绝望，一切就完了。当你相信自己的时候，全世界都会给你力量。”尤利和切丽卡当时并没有把父亲的这番话记在心上，拿上柴刀就跑去山洞里冒险了。他们谁也不知道，昨晚，一场阴谋已经开始酝酿……

和同伴们说话之后向右来到里山の洞窟，在山洞的入口处有一群莫古利正在偷偷交谈着什么。其中的一只会给你徽章收集卡(具体用处见研究部分)，并教你如何使用石板开门。将石板放入机关中，打开大门，里面的场景会有第一批敌人出现，不过只需要2～3刀即可解决。踩下机关后继续前行，将石块推进凹槽之后来到上层，踩下机关放出巨石，前面挡路的石墙就会打开。来到场景中央将如图位置的机关打开，上面的门虽然是开着的，但是暂时无法通过。进入右边的门，这里的荆棘可以用剑打烂。绕一圈之后在下一个场景的平台上找到开门的石板，在下平台前别忘记踩机关将梯子放下来，不然以后还得跑一圈。这时候敌人的刷新速度会增加，《FF》经典怪物火球怪也会出现，而且它们HP减低到一定程度就会自爆，其威力能够直接把主角秒杀。所以看到它们发光就跑远点吧。进入上方区域之后可以发现两个石块，其中一个是推下用来垫脚的，而另一个则用来压住机关。一直前行，来到最后一片区域，这里有两个门，其中一个必须依靠魔石才能打开，魔法师加入后点燃所有的蜡烛可以得到增加能力上限的道具，我们暂时不去理它。门边上有一个机关，按下后消灭三个火球怪，然后一直向右走见到第一关的BOSS。将门口的敌人全部消灭获得石板，进门第一场BOSS战开始。





BOSS 水晶巨蝎

对付这只巨大的蝎子十分容易，它有三种攻击方式：向前发射激光、挥动镰刀攻击以及使用尾部刺击。首先跳到它平坦的背上，这样它的激光和镰刀就都没有威胁了，然后跳起来对准尾部的红色水晶攻击。当然也可以直接抓住尾巴肉搏，这样伤害最大。如果发现红色水晶开始闪光，表示它就要使用蓄力刺击了，立刻跳下背部，并同时注意不要正对着蝎子的前方。等到它攻击完毕后会有一定时间的硬直，接着对准插在地上的尾部攻击吧。BOSS掉落的道具数量相当丰厚，别乐坏了。

迷宫研究	
敌人通常掉落物品	ムーの毛皮、ムーの鼻、ひょうたんいも、铜の欠片、ひよっこの武器、三角目玉、妖精の赤い粉、ボムソウル、妖精の绿の粉、铜、レッドストーン、铁、骨、しっかり草、お子さまの武器
BOSS通常掉落物品	黒クリスタル、大さそりの目玉、やわらか布
宝箱中可以获得物品	ほしがたにんじん、ひょうたんいも、铜の欠片、まんまるコーン、铜练成

第二章 见舍てられた街

第二天，父亲带着两人去城下町办事，三人约定3点时在城中央的喷水池见面。和镇上所有人对话，熟悉一下城里的环境。3点整，姐弟俩准时到达喷泉边，却发现父亲并没有来。正在这时，两人看到父亲在远处四处张望，似乎在找寻什么。尤利与切丽卡跑了过

去，却发现来到了一个废旧的城区。



見舍てられた街的敌人明显比开始强了很多，并且从本关开始就可以使用魔石了。首先将该处的机关用火魔石破坏，进入下一个版面后将冰魔石放到右上的机关处来到上层（注：这里也可以用“魔石踩”直接跳上去，以后还有很多这样的近路，文中只按照正常流程来叙述了）。通过天桥，消灭两个骷髅后用火魔石将蜡烛点燃，脚下的铁门就打开了。进门之后有一个蓝色的



机关，将它击打成另一种颜色，红色的石板就会升起。将场景内的所有敌人全部消灭，会出现石板。普通攻击依然对于史莱姆效果甚微，最好还是使用魔石攻击。开门后前进，高台上有一个蓝色的晶球，用冰魔石打破，前方还有一个火魔石机关，乘着出现的升降台可以到达一个“凹”型区域（前面要是不小心掉下井的话爬上来也是出现在这个区域）。在区域的中央会碰到一个特殊的灰色机关，需要跳起来长按A键使用下斩才能打开。升降台的机关在平台上方，使用火魔石移上去点燃即可。接下来的区域需要连续点燃三根蜡烛，而且有时间限制，必须一口气完成。如果魔石不够，消灭附近的敌人都会掉落。红黄色的大门旁有一个宝箱，里面放着开门用的魔石，不过四周会突然出现两只史莱姆，小心被围攻。下方的黄色门是回去的路，不用管，通过红黄色门，顺手带上石板再次乘升降平台打开中上方惟一封锁的大门。第二场BOSS战开始。

BOSS 水晶魔兽

这只魔兽看起来比第一个BOSS猛了许多，不但物理伤害极高，甚至会使用火魔法进行攻击。如果你有耐心的话，只要围着它转圈，看到它通体变成红色就暂时躲避其地震攻击。可惜这个方法效率不高，所以建议大家还是使用二重叠加的冰魔法，直接让BOSS翻身倒地，此时对准其胸口猛踩，方可轻松化解。

迷宫研究	
敌人通常掉落物品	ムーの毛皮、木の枝、骨、铁练成、妖精の青い粉、头盖骨、ブリザドの魔石、トカゲのウロコ、铜、铁の欠片、やわらか布、イエローストーン、铁の武器
BOSS通常掉落物品	黒クリスタル、ベヒーの爪、やわらか布

第三章 ヴァール山

在迷宫深处找到父亲，可是他什么也没说就带着尤利和切丽卡回家了。第二天早上出门后去魔法图书馆找阿鲁，他会加入。去王城准备一下之后就可以去下一个迷宫ヴァール山收集莫古利草了。进入迷宫时，一只莫古利会出来教你双人配合的技能。洞口的两盏灯需要使用魔法师的职业技能才能开启。上方的分支路线虽然可以使用魔石跳上去，但现在只要一直走就可以了。下一个场景的出口处也会有一个魔法灯，利用它可以让一根藤蔓显形，方便返回。接下来的几个版区的主要目的也是寻找魔法灯不断地向山顶进发，敌人的实力都不是很强，虽然同伴的AI设定很低，但多一个总比没有好啊。在上山的路上会发现许多绿色的小莫古利，在山顶还有一只巨大的莫古利，将它们抱起即会消失，收集到一定数量的莫古利草开始第三次BOSS战。





BOSS 水晶怪鸟

大怪鸟的攻击并不强，只是在空中，很难对它造成伤害，另外要特别小心掉下悬崖，损失的HP比BOSS的伤害还要多。比较有效的攻击方法有两种，一种是等待它使用突刺，闪避后趁其晕眩时猛攻头部的水晶，第二种是在它俯冲之后抓住BOSS的头部进行肉搏，不过要及时看准时机跳下来，否则它会一直带你到悬崖下。另外冰魔法对其也有一定的效果。

迷宫研究	
敌人通常掉落物品	マンマルコーン、天使の白い粉、ひょうたんいも、铜の欠片、三角目玉、エーテル、ムーの毛皮、マジックストーン、铁の欠片、铁练成、ブルーストーン
BOSS通常掉落物品	シルク、金刚石、黑クリスタル、怪鸟の羽根、怪鸟の爪
宝箱中可以获得物品	寒くない服、钢铁の武器、赤い帽子、青い帽子、暑くない服、マジックストーン、金刚石、钢铁の武器、绿の帽子

第四章 ヴァール山2

告别莫古利之后与老爸对话，与平时一样回家吃晚饭，却发生了不应该发生的事情。父亲为了保护两个孩子，不幸牺牲了自己。尤利并没有哭泣，他默默地把父亲埋葬并刻苦地练剑，一年年过去了，两个孩子都长大了……

城里由于有神官守卫，所以暂时进不去，只有先去ヴァール山逛一逛了。这次一直选择走上方的支路，较高的台阶一般都有冰块可以垫脚，图省事的话可以直接用魔石跳上去。路上有一种平台只要站上去就会立刻下落，不过暂时不会造成影响。到达顶端平台之后将铁架子推至如右图所示的位置，这样上方的平台才不至于掉下来。通过平台将对面的三个敌人全部消灭才会出现垫脚的冰块，来到下一个版面。前方看似没路走了，其实有路牌提示有一面石墙可以拖动，而那面墙就在路牌旁边，下一个场景也有类似的石墙，拖之。在水晶边存档之后会发现一堆冰块，将它们按阶梯状垒起来才能够得到梯子。阿鲁由于水晶的侵蚀变得敌我不分，看来一场战斗又在所难免。



BOSS 魔化阿鲁

阿鲁被固定在了红色的水晶中，不能进行移动。它的魔石攻击有明显的魔法光环，还是比较容易躲避的，最恐怖的就是他的火墙攻击了，掌握不了要领的话很容易被秒杀。不过他释放魔法墙之前会先扔出一个火魔石，只要在BOSS战之前将自己身上的火魔石全部丢弃，留出足够的空间捡它丢出的火魔石即可。阿鲁的HP不多，很快便能解决。

迷宫研究	
敌人通常掉落物品	龟の甲罗、木の枝、天使の白い粉、金刚石、妖精の赤い粉、虹色ブドウ、铁の兜
BOSS通常掉落物品	铁、钢铁の武器、黑クリスタル、铁の铠、青い帽子、レザー、シルク、マジックスフィア、暑くない服
宝箱中可以获得物品	ほしがたにんじん、变装セット、钢铁の武器、エーテル、ポーション

第五章 深渊の森

回到王城，与守在宫殿外的卫兵对话，原来阿鲁竟然是一名皇家魔导师。可卫兵却说皇家魔导师刚刚已经来拜见过国王了，难道有人冒充？此时，喷泉广场上一名士兵正在宣读深渊森林的讨伐悬赏公告。也许只要完成了这个任务，就有机会见到国王了呢。

深渊之森原本是一个美丽的森林，不知怎么，现在却变成了一片充满瘴气与怪物的死亡

之地。首先来到右侧的场景，挡路的蜘蛛网可以用火魔石烧掉它们。一直向前，中间需要跳过一个有毒的围墙，不过这是必经之路，中点小毒也无所谓了。继续走会遇到正被怪物攻击的弓箭手——纳修，将其解救出来之后加入了队伍。这样子终于可以使用二段跳了。站在红色的箭头上使用二段跳跳上高台，进入下一个场景。使用弓箭射击一个机关后开启浮游平台，依照箭头指示抓住钢丝移动到另一个木头平台上。





接下来的任务是分别射击四个机关，将场景中央大浮游平台周围的4把伞全都开启。由于全程有箭头提示，这里就不多提了。登上浮游平台之后将遇上游戏中的第五个BOSS。

BOSS 霸王花

霸王花未开放时对它的攻击几乎造成不了什么大的伤害。在它的周围有2个释放魔法的触手，全部消灭之后霸王花即会露出隐藏在中央的巨大水晶。触手一定时间之后还会再次长出，另外周围也会不停地飞来蜜蜂进行骚扰，最好先端掉它们的蜂巢。

迷宫研究	
敌人通常掉落物品	妖精の青い粉、ハチミツ酸、妖精の赤い粉、ブルーストーン、レッドストーン、食兽花の溶解液、トカゲのトサカ、铁の欠片、不思议な花びら、天使の白い粉、丈夫なツル、谜の种
BOSS通常掉落物品	レッドストーン、铁、龙っぽい铠、铜、战士の武器、龙っぽい兜、金刚石、魔力满ちる圣衣、イエローストーン、食兽花の种
宝箱中可以获得物品	魔力满ちる帽子、愈しの圣衣、龙っぽい铠、冰の武器、战士の武器、龙っぽい兜、プチアメジスト

第六章 レラ・シエル

向王城的士兵说明自己已经将魔物讨伐之后就可以进入了。假冒阿鲁之名的皇家魔导师竟然是个女人，而且国王的态度也有些奇怪。为了证明自己才是真正的阿鲁，一行人向レラ・シエル进发了。



首先利用二段跳跳过断掉的石桥来到对岸，为了方便以后返回，最好让阿鲁将桥中央的石板显形。一路向下来到一个大水池边，射击水池中央的机关让平台升起。从小洞进入下一个场景。推动右图这个机关可以让水池的水位下降，来到下层。向右走，这里需要踩在机关上射击对面的靶子，小心飞滚而来的铁球。最后三人来到一个酷似村里魔法图书馆的场景，在这里见到了多年未见的伙伴——米斯。

接下来要控制米斯独立进行游戏。长按A可以让米斯钻进罐子里滚动前进，不仅可以无伤通过针刺地带，钻进矮小的洞穴还可以利用跳板跳到更远的地方。路上画着大锅图案的门也可以用滚动攻击破坏。消灭下一层惟一一个敌人出现机关，站在机关上快速滚动到石块下方的空洞，利用炼金得到火魔石并放在对应的机关上。终于能够和同伴们合流了。米斯正式加入队伍。

依然进入刚才的传送点传送到一个瀑布场景中，来到瀑布上方踩下机关，将一红一篮两个魔石分别放在对应的石台上，令瀑布被飞来的石头阻断，进入后BOSS战发生。



BOSS 巨大古代鱼

古代鱼基本上只有晕眩光线和吸水两招，和刚才的大怪鸟一样，也不容易对付，只有等它的头靠在岸边的时候攻击其最薄弱的头部水晶。不要急于跳上平台，大怪鱼能直接把水中的平台打翻。跟踪气泡虽然没有什么攻击力但是会造成短时间硬直，一般都以三个为一组。火魔石和回复魔石的元素采集点就在边上，不过基本上是没有时间用来熔炼的。

迷宫研究	
敌人通常掉落物品	ひょうたんいも、ポーション、エーテル、プチサファイア、铜の欠片、铁の欠片、铁练成、铁、妖精の黄色い粉、サハギンのヒレ、谜の种、プチオニキス、银、勇气の武器、雷の衣
BOSS通常掉落物品	三角目玉、炎の衣、雷の帽子、巨大鱼のウロコ、勇气の武器、黑クリスタル、骑士の铠、骑士の兜
宝箱中可以获得物品	骑士の兜、愈しの圣衣、骑士の铠、魔力满ちる帽子、プチルビー

第七章 罪人岛

与众人对话后在深夜返回王宫，国王邀请众人到内室谈话，可大家却被早已埋伏好的敌人劫持，运送到了罪人岛。

在最初场景的房顶上有一家莫古利商店，别错过了。这个迷宫也有许多地方需要用到米斯的职业技能。在图中那种画有纹案的地方使用米斯的蓄力攻击，一旦出现炼金炉立刻停止蓄力，这样炼金炉就会被留在地面上，并依照纹案的不同而变成不同的形态。让米斯在场景右上的蓝色地板处使用该技能，将炼金炉变成浮游平台。上去之后通过踩机关调整平台的位置到两个平台中央，就可以拾起附近的石板打开左上关闭的入口了。下一个区域必须通过熔岩地带，踩在上面的角色会灼伤。继续前进，利用米斯的炼金炉到达上层之后将纳修召唤过来射击飘浮在空中的气球即可获得石板。冰冻的地面会造成冻结效果，尽量避开。经过存档点之后的场景需要把所有的敌人全部消灭才能逐渐登上较高的平台。





BOSS 巨大铠兽

这场BOSS战分为两个阶段，第一个阶段攻击的目标是骑在铠兽身上的敌兵，首先使用战士的跳斩将他打下来，然后就可以控制铠兽了。按A键是喷火攻击，走动的时候周围也会出现攻击判定，只是小心不要虐待得太爽快，把同伴们都伤害了。第二阶段BOSS战是狂暴后的铠兽，它的弱点在尾巴上，虽然攻击力高，但移动速度缓慢，甚至经常发呆，慢慢磨的话总能取得胜利。

迷宫研究	
敌人通常掉落物品	ハチミツ酸、エーテル、ポーション、ムーの鼻、妖精の黄色い粉、プリンゼリー、ムーの毛皮、プチルビー、虹色ぶどう、三角目玉、天使の武器、すずなりチェリー、盗贼御用达の服、ボムソウル、金刚石、龙になれる兜、黑の细工、谜の种
BOSS通常掉落物品	银の轻铠、龙になれる兜、胜利の武器、铁、トカゲのウロコ、黑クリスタル、天使の武器、热に强い兜
宝箱中可以获得物品	トカゲのウロコ、勇气の武器、铁、金刚石、ポーション、エーテル、银、盗贼御用达の服、天界のチリ、胜利の武器、プチサファイア、寒くない铠

第八章 幽世

不等回城休息，就是下一个迷宫。这里一开始也有一个莫古利商店，可以购买一点补给品。本迷宫会开始出现隐形的敌人，这种敌人的防御力是正常的好几倍。如果魔石充裕的话，可以使用消除魔石、回复魔石或者是复活魔石将它们现形，这样它们的防御力就恢复到正常水平了。一些大缺口都需要利用米斯和纳修的能力跳过，然后再用L键将同伴们召唤过来。来到中央区域后从左侧连续使用炼金炉飞翔到对岸，使用黄色魔石将梯子放下，进入左侧的房间。首先打开三个魔石机关，然后分别进入门内点燃灯台让平台出现。连续点燃三根蜡烛让大厅中央出现一个隐形的平台。绕回刚才的区域点燃另外三根蜡烛让平台的另一半出现。通过隐形的平台即可到达BOSS房间。



BOSS 父亲的幻影&死神

一开始要与父亲的幻影战斗，虽然攻击力很高，但HP极少，使用绕圈攻击或者操纵远程角色远处攻击皆可。打倒他后死神出现，一开始死神处于幽灵状态，所以需要对其使用魔石让其现形。死神拥有死亡宣告魔法，万一中了死亡宣告状态必须尽快使用消除魔法解除异常状态。战胜BOSS后解除水晶就会强制送到过去的レラ·シエル。

迷宫研究	
敌人通常掉落物品	レッドストーン、イエローストーン、骨、钢の布、玉钢、ブルーストーン、金、头盖骨、银の武器、魔界の腐铁、妖精の青い粉、妖精の绿の粉、三角目玉、ポーション、エーテル、骸骨のお面
BOSS通常掉落物品	动きやすい服、祈りの苍い服、サムライの兜、银、魔界の腐铁
宝箱中可以获得物品	龙になれる兜、命の指轮、お花细工、动きやすい服、サムライの兜、达人の武器

第九章 レラ·シエル(过去)

一开始同样可以碰到莫古利商人队，及时补给一下吧。1F要全灭敌人红色的台座才会出现。这里的谜题主要是推动制御棒调整水位，需要注意的是推动石块到地图最里面，然后用米斯利用弹射炼金炉特技才能有立脚之地。前面的区域可以看到水里有雷魔石的台座需要将雷魔石扔下去引爆它，这样水位才会下降。电梯是这个迷宫的关键，所以水位也是根据电梯的升降而变化。到达最底层之后找到两块石板即可打开BOSS房间的大门，其中一块在存档点附近的水中，比较难找到。



BOSS 强化古代鱼

又是这条鲤鱼，除了攻击力增强之外，招式几乎没有发生什么变化。而且水中有一个雷魔石机关，将魔石沉下去之后即可将水库中的水全部排干，终于可以直接攻击它了，省力又省事。

迷宫研究	
敌人通常掉落物品	レッドストーン、イエローストーン、骨、钢の布、玉钢、ブルーストーン、金、头盖骨、银の武器、魔界の腐铁、妖精の青い粉、妖精の绿の粉、三角目玉、ポーション、エーテル、骸骨のお面
BOSS通常掉落物品	动きやすい服、祈りの苍い服、サムライの兜、银、魔界の腐铁
宝箱中可以获得物品	龙になれる兜、命の指轮、お花细工、动きやすい服、サムライの兜、达人の武器

BOSS 强化死神

回到王城之后在剧情的安排下，第二场BOSS战触发。BOSS是强化了的死神，不过这次一开始它就显出了真身。它的手腕可以分离并会发动激光攻击，击中后会有气绝效果，所以先将其消灭掉，另外它依旧会用死亡宣告。战斗中场外的切丽卡会发出魔法光环，与之连携会释放レラ・クリスタル的魔法，伤害有一千多，可以善加利用。战胜后与国王对话3次，然后前往神殿。

第十章 クリスタルの神殿

在神殿入口处与国王对话，展开与弑父仇人クー・チャスペル的战斗。クー・チャスペル会飘浮在空中，并释放强力的魔法，将其HP伤害到一定值后他会释放分身，攻击分身对其本体不会造成任何伤害，所以如果能够眼明手快地分别出哪个是真身的话直接攻击即可。

战胜后前进，在2F中都有BOSS级的怪物，要想解谜必须将其打倒。中央有毒的房间可以利用米斯的A键蓄力特技将炼金炉放在紫色地板上，这样就会有一分钟左右不受到毒的伤害。在有蓝红无形墙壁的房间内需要击打地面的把手变换无形墙的位置前进，地图中央的中段有个带黄线的铁格子是可以拉动的，将其拉出来。这个地图中拿到钥匙后可以将其放在绳子上，然后利用纳修的二段跳跳到绳子上举起钥匙走回来，只是需要比较精确的操作。前进后有多个箭靶的地方需要同时击中，这时纳修领悟了3连射就很方便了。铁格子房间6F是解谜最麻烦的地方，阿鲁要同时点燃7个烛台，要点是魔法墙划过的地方不要有东西阻挡。而经过旋转平台后可以看到水下有个机关，不要犹豫跳下去踩就是，减点HP就让它减吧，之后就是推动石头去压水里的另一个机关了。在断崖绝壁5F需要打倒所有幽灵状的敌人钥匙才会出现。在传送点的房间要将3块石头放在房子边缘的3个印上，当中间的传送点的光变为白色则表示成功了，另外分别放两个可以回到迷宫内特定的地方，利用这一点可以回去回收道具。





BOSS 教皇

教皇的攻击方式比较单一，只会释放两种不同范围的黑色激光。不过一旦被激光碰到就会立刻进入黑暗状态，看不清周围的物体。当教皇的身体周围出现防护罩时需要打碎场地上的红水晶，当然如果不攻击的话，一定时间之后水晶就会自动爆炸。战胜后接触水晶，准备最后的决战吧。

迷宫研究	
敌人通常掉落物品	マジックスフィア、レッドストーン、オリハルコン、ユニオンブラッド、黑のビー玉、钢の衣、ユニオンブラッド、钢の布、トカゲのウロコ、マジックスフィア、亀の甲罗、白のビー玉、荒くれ海男の帽子
クー・チャスペル通常掉落物品	ミスリル、黑クリスタル、プチエメラルド、ダークスフィア、恐ろしいお面、プチオニキス、黑クリスタル、ミスリルの铠、ミスリルの武器、秘传の巻物
教皇通常掉落物品	ミスリルの武器、伟大なる记忆、メテオライト、黑クリスタル、いにしえの武器、さまよえる魂、魔界の帽子、魔界の圣衣、暗の武器
宝箱中可以获得物品	两生类の头、奇迹の布、白のビー玉、魔界の圣衣

一开始是每个同伴分别单挑BOSS，都是以前见过的，打起来并不难，最后合流后进入中央有印的房间进传送点。接下来显示与两个水晶的战斗，然后打倒几个杂鱼后将面对教皇。

第十一章 月の神殿

BOSS 真·教皇



这次教皇的激光带死亡宣告效果，而且会释放出强力的陨石魔法。周围的水晶如果不干掉的话也会混合释放强力叠加魔法。派主角集中火力攻击教皇腹部的红水晶，其他队员合力攻击周围的水晶。需要注意的是教皇被打倒后需要四名角色使用魔法，所以最好保持全员存活，如果有死亡那么及时复活。教皇死亡后会出现魔法阵，然后释放魔石(火、冰、雷、回复)对准魔法阵上的空魔法环，四个魔法环分别被施予魔法后教皇才会被真正打倒，如果在规定时间内不放魔法则教皇还会复活，需要再次将其打倒才行，而联机模式下需要自己手动在魔法阵上的魔法环上发动魔法。然后回到大地图前往自己的村庄，接下来就是感人的结局了。



迷宫研究	
霸王花通常掉落物品	魔界の帽子、ダークスフィア、オリハルコン、ミスリル、魔界の圣衣、ホーリースフィア、マジックストーン、天界の武器
水晶魔兽通常掉落物品	暗の武器、ミスリル、サハギンのヒレ、プリンゼリー、ホーリースフィア、ダークスフィア、两生类の体、两生类の头
水晶怪鸟通常掉落物品	荒くれ海男の帽子、オリハルコン、ダークスフィア、荒くれ海男の服、古代鱼のウロコ、ミスリル
巨大铠兽通常掉落物品	天界の武器、メテオライト、ダークスフィア、圣骑士の兜、圣骑士の铠、オリハルコン、玉钢、プリンゼリー

研究篇

隐藏迷宫 リバーベル



游戏中的隐藏迷宫リバーベル会在二周目剧情进行到第四章时在大地图上出现。官方的建议是在通过第六章，即将进入罪人岛的时候前去冒险。隐藏迷宫中到处都是毒雾，HP会不停地下降，必须时刻使用炼金术士的防护罩才能安全前进。迷宫本身很短，敌人也不是特别强，不过杂兵掉出特殊素材的几率非常高。所以还是有一定的挑战价值的。联机模式的隐藏迷宫在一周目通关后即会出现。

高跳小技巧

游戏中很多宝箱都在高处，有些时候，甚至连弓箭手都不能轻易得到。虽然这种情况下绕个远路总能达到目的，但有什么简单的办法可以跳得更高呢？而且，如果选择的是普通职业，怎样才能巧妙地到达高处呢？这里就给大家提供两个小技巧，只要熟练掌握之后，无论有多高都可以轻松地搞定。

1.人力叠罗汉



很简便实用的方法，只要让同伴抓住你之后跳起来投掷即可。如果不够高，甚至可以进行三人罗汉、四人罗汉。如果还不够也没关系，首先让角色跳至任意同伴的肩上，然后再重复刚才的叠罗汉步骤，由于最上面的角色是可以自由活动的，所以可以在下方同伴跳至最高点时再进行一次跳跃，如果最上方跳跃的角色正巧是弓箭手的话就可以达到理论上叠罗汉跳跃高度的最大值。

2.魔石无限踩

由于多人叠罗汉很考虑玩家之间的协调性，而且高级叠罗汉还必须在多人模式下才可以进行，条件相对苛刻。下面介绍的这个办法可以在单人状态下即到达高处，不过前提是跳跃的地方一定要在墙边。不知道大家有没有注意到，在本作中，所有的物体都是可以踩在上面的，包括魔石、血瓶这样能够同时携带很多又便宜的道具。首先贴着墙边站好(拐角处效果最佳)然后沿着墙投掷魔石，一段跳可以到达的高度为3个魔石，但是可以通过人为地摆成阶梯形状，从而达到5个左右，还不够的话，在魔石塔边再丢2～3个魔石作为垫脚，以此类推。通过实践，在魔石自动消失前，用此法跳上游戏中最高的台阶是完全没有问题的。



达到角色最高能力值的办法

在王城莫古利隐藏商店中可以买到各种增加人物能力上限的道具，虽然初期看来这些道具都不便宜，而且效果也不太明显，但是它们却是非常有用的。想要达到角色能力值的最高上限，只有靠这些道具的帮助才行，另外在迷宫中有时也可以在固定位置发现它们。由于隐藏商店每次都只有很少的几个道具，想要让那只"小肥猪"重新进货，只有通过任意一个迷宫的BOSS战，通过传送点传送回来之后才行。所以想要尽快达到属性上限，这里有个最速的办法。关卡选择Easy难度的"英灵之谷"，然后利用"魔石踩"技巧迅速获得固定宝箱中的能力上限道具，秒杀BOSS之后回城将莫古利商店买空，如此循环即可。

全能力上限道具一览表

名称	价格	效果	名称	价格	效果
体力のしずく	200	最大HP+2	サンダーポケット	150	雷魔石携带数增加1
技のしずく	250	最大SP+1	ケアルポケット	200	回复魔石携带数增加1
力のしずく	500	攻击力+1	レイズポケット	250	复活魔石携带数增加1
守りのしずく	500	防御力+1	クリアポケット	150	消除魔石携带数增加1
魔力のしずく	500	魔法攻击力+1	ポーションポーチ	100	HP回复药瓶携带数增加1
ファイアポケット	150	火魔石携带数增加1	エーテルポーチ	200	SP回复药瓶携带数增加1
ブリザドポケット	150	冰魔石携带数增加1			

莫古利的秘密



游戏的迷宫中都隐藏着莫古利，与它们对话即可收集到印章。收集到了一定数量的印章就可以玩给莫古利喷色和《けちらせキャラバンロード》复刻版赛车游戏。收集3个同种类的印章就可以在举起莫古利时获得奖励道具，一般都是素材和配方，收集齐印章可以获得诸如アルテマシルク这样的超珍贵素材。要想让莫古利给你盖



印章必须在剧情模式中发展了相关情节才行，如果直接玩多人模式是无法收集的。单人模式和多人模式收集的印章是不一样的，所以要想收集齐所有印章那就要两个模式都进行才行。莫古利一般在迷宫的记录点所在的房间内，大家仔细早都会很容易发现它们。

凤凰之尾

无论是在剧情模式还是联机模式中，当角色在BOSS战死亡后都会发现一种红色的羽毛，这其实就是"《FF》系列"的传统复活道具"凤凰之尾"。只要碰到它们，无需同伴释放魔法便可自动复活。一般每场BOSS战都会出现两个凤凰之尾，分别隐藏在不同的位置。

全装备特殊属性一览表

名称	最高等级	效果
物理攻击力アップ	5	攻击力上升
魔法攻击力アップ	5	魔法攻击力上升
防御力アップ	5	防御力上升
HPアップ	5	最大HP上升
SPアップ	5	最大SP上升
集中力强化	3	魔法吟唱过程中伤害减小
アーム强化	3	腕力强化，可以长时间抱起较重的敌人
ボディ强化	3	被攻击时不容易出现硬直
インパクト强化	3	使敌人气绝几率提高
女神の微笑み	3	运气上升
炎耐性アップ	3	火耐性上升，灼热效果伤害减小
冰耐性アップ	3	冰耐性上升，冰冻效果伤害减小
雷耐性アップ	3	雷耐性上升，麻痹效果伤害减小
气绝耐性アップ	3	气绝耐性上升，气绝几率减小
时空耐性アップ	3	时空耐性上升，缓慢魔法持续时间减少(加速魔法不变)
暗耐性アップ	3	暗耐性上升，重力魔法持续时间减少 (毒魔法、死亡宣告魔法不变)
チャージ时间短缩	3	技能蓄力时间缩短
ご先祖の秘传	3	技能消费SP减少
リングスピード	3	魔法光环移动速度加快
リングルート	1	敌方魔法光环不会与己方魔法环重合
HPリジェネ	3	HP缓慢自动回复
SPリジェネ	3	SP缓慢自动回复
战士の心得	1	同伴攻击更加积极(剧情模式专用)
白魔の心得	1	同伴自动使用回复魔法、回复药瓶。(剧情模式专用)
黑魔の心得	1	同伴自动使用魔石释放魔法。(剧情模式专用)
シーフの心得	1	同伴不容易引起敌人注意(剧情模式专用)
龙骑士の技	3	战士的下斩(空中长时间按A)威力上升
侍の技	3	会心一击率提升
モンクの技	3	肉搏攻击力增强(指脚踩攻击和抓住空中敌人后的攻击)
赤魔の技	3	异常状态持续时间缩短
贤者の技	3	敌方异常状态持续时间增加
忍者の技	3	下落的速度变慢
学者の技	3	HP回复药和SP回复药效果上升
真红の力	3	火属性魔法攻击力增加
绀碧の力	3	冰属性魔法攻击力增加
黄金の力	3	雷属性魔法攻击力增加
深绿の力	3	回复属性魔法回复量增加
武器HP吸收	3	吸收敌人伤害的一部分，转化为自己的HP
防具HP吸收	3	吸收受到伤害的一部分，转化为HP
武器SP吸收	3	吸收敌人伤害的一部分，转化为自己的SP
防具SP吸收	3	吸收受到伤害的一部分，转化为SP
游び人の知恵	3	得到的金钱数增加
勇者の知恵	3	获得经验值增加
フルーティアン	3	水果的回复量增加
ベジタリアン	3	野菜的回复量增加

文 好想Sleep&UT攻略组 饭的说传乐仙
编 胧月 美编 豆子



本作是《SD高达》在NDS平台上的第二作，尽管全程触控的操作在某种程度上拖慢了游戏的节奏，但是大量的名场面和100话以上的关卡都值得高达迷们投以关注的目光。

标题画面	
はじめから	开始新游戏
つづきから	读取战场记录
ロード	读取过关记录
オプション	进入游戏设置



NDS SD高达G世纪 交叉火力
SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ
◆NBGI◆S・RPG◆2007年8月9日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

过关整理界面

发进デッキ
（左上红色字体）

1.出击： 进入下一关卡。

2.索敌： 分为宇宙和地面两个地区。玩家在这里可以无限制地出击，既可以获取经验，又可以捕获一些个人喜好的机体，而完成索敌关卡后也可以获得经验和芯片的奖励。

3.マップ： 在这里玩家可以提前看见下一关大概的作战内容。包括玩家的初始位置，我军单位的一些情况（比如某人什么时候离开或某人什么时候加入等）。

4.返る： 返回上一个选择界面。

资料室
（右上粉色字体）

1.战史ファイル： 当玩家在玩到一定程度的关卡时，这里的内容就会逐渐显现出来。这里也是一些关卡，是属于主线剧情里未涉及到或只涉及到部分的剧情而制作的关卡，可以让玩家更加了解这些著名的战斗历史。值得注意的是，进行这些关卡时是不允许玩家用自己的队伍参战的，完全是关卡里默认的作战单位，所以有些关卡打起来会有一定的难度，不过完成后都是有奖励的。有些会奖励玩家改造芯片，而有的会奖励一些王牌驾驶员加入我军队伍。这些关卡并没有强制完成的限制，也就是说玩家即便不玩也不影响正常通关。

2.プロファイル/用语词典： 在这里玩家可以查找自己遇见过的机体/机师/发生事件的详细内容。可以直接通过左边的假名输入更快捷地搜索。

3.返る： 返回上一个选择界面。





▲ 点编成的话会优先表示没有进行编成的单位。

作战室
（中间绿色字体）

1.チーム编成： 在游戏里玩家共有10个小队进行编成。每一个小队可以容纳4个单位，一架MS消耗1个单位，MA消耗2个单位，主舰消耗4个单位。根据这个玩家可以自由选择机体进行搭配。

选择一个空的队伍后点击一下就可以进入编成画面。左上的有4个正方形和4个长方形空位，正方形为机体，而长方形为机师。在右侧有ユニット（机体）和キャラクター（机师）字样，点相应的条形就可以进入一览画面。将机体或机师用笔点住并拉到左边对应的空位上就可以了。已经被编成过的机体/机师会用蓝色字体表示，未用的则是白色。要注意的是，必须要每个机体和机师分别对应，如果出现有机体无机师或有机师无机体的情况，电脑会在玩家左下的“决定”后自动将上述情况的单位剔除出队。

右下有“名称”、“ランク/レベル”、“编成”字样。点名称的话所有内容会按照日文的假名顺序排列；点ランク/レベル的话会按照机体的等级（RK）/机师等级从高到低排列；点编成的话会优先表示没有进行编成的单位。

左下分别有“返る”、“配置”、“决定”字样。点击配置后会进入战斗位置配置，稍后说明。

此外，游戏可帮玩家编成队伍，但是很多东西比较不人性化，这里不推荐。需要的玩家可以在チーム编成截面右下寻找“自动编成”。

2.一览： 在这里玩家可以查看自己队伍中机体和机师的详细情况。

3.别动队： 下一关中不受玩家组队约束而因为剧情独立作战的单位，为强制出击。

4.返る： 返回上一个选择界面。

ハンガー

（左下黄色字体）

1.改造： 改造系统是本作变化比较大的系统。进入会玩家可以看到左边有2个正方形和一个长方形，是分别用来显示玩家要用到的芯片、被改造机体和改造人员的。右边有“メカカニッケ”、“パーツ”、“ユニット”字样。メカカニッケ就是负责进行对机体改造的人员，这些人对机体的改造的效果可以在旁边看到。随着剧情的深入这里会有越来越多的人员出现，当然他们的改造效果是截然不同的，可以根据玩家喜好做出选择。当在ユニット选定一个机体后，再到パーツ栏选取一个芯片，那么改造后的数值就会在上面直观地体现出来：蓝色为数值上升，红色为数值下降。此时点“改造实行”后就进行改造了。

改造芯片大体分为红、绿、蓝3种颜色。红色一般可以将机体改造为新的机体，绿色为提高数值用，蓝色为一些辅助效果，在特定情况下也可以将机体改造为新的机体。其中红色和绿色分为LV1～7。等级越高改造的效果越明显。一些机体的改造是需要红色芯片到达一定等级才可以出新机体的，在未够固定等级时可以充当绿色芯片使用。本作的机体是有改造等级这个概念的。在机体数值上可以看见RK XX-XX的表示。前一个数值表示当前机体的等级；后面表示此等级的EXP，满100的话机体等级就会上升1，上限是50。在玩家进行改造时，EXP数值会上升，如果芯片的LV够高会直接达到100从而等级数值直接上升。玩家的机体等级越高，绿色芯片以后每次提供的EXP上升幅度就会越小。

改造时有时还会出现特殊改造效果，比如为某机体追加某种武器或者是力场之类。通过这种可能性玩家甚至可以改出有浮游炮的G高达。出现情况为进行改造前机体不该加数值的情况下一些数值显示蓝色，这时改造的话就可以了。一般出现的几率比较低，玩家可以通过对几个芯片来回点来试验出来。



▲ 玩家可以通过对几个芯片来回点来试验特殊改造效果。

2.分解： 玩家可以将自己的机体进行分解。在分解前可以通过左侧看见分解后所得的芯片。

3.系统图： 机体开发的系统图，一共分7大系列。自己成功开发出来的机体用实际图像表示，并且中间会标识所用的芯片。如果还没开发出来机体用黑影表示，中间的芯片是问号。

4.装备变更： 在这里玩家可以对机体进行“换装”，比如ZZ高达可以选择换装为火力更为猛烈的全装甲ZZ高达，但数值在各方面会有所上升或降低，凭玩家喜好选择。

5.返る： 返回上一个选择界面。

システム

（右下蓝色字体）

1.セーブ： 游戏分战场记录和过关记录，这里的是过关记录，战场记录稍后会提到。游戏存储记录，共有6个位置可以存储。在右下选择翻页。

2.ロード： 游戏读取记录，翻到第3页可以读取战场记录。

3.设定： 游戏中各种设定，比如音量的大小，用笔的方向，文字的快慢等。从2周目开始可以选择关闭战斗动画。

4.返る： 返回上一个选择界面。

战场界面

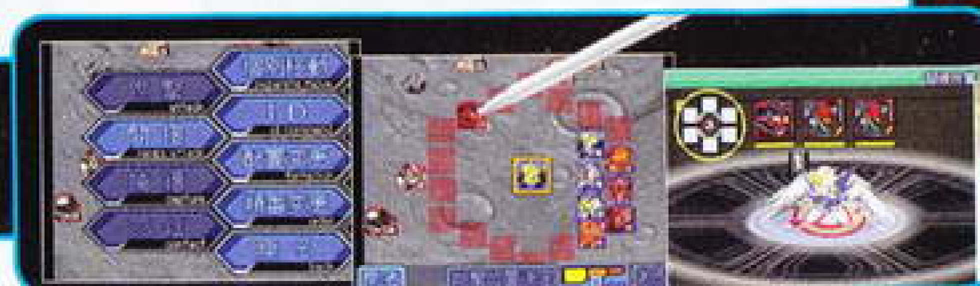
在关卡里玩家可以看见这样触摸屏有这样几个选项：

1.システム： 点击进入后有读取/存储记录，最右是本回合结束。这里的存储为战场存储，如果想要读取的话翻到第3页第一个就是了。而在读取画面中第3页第2个选项为从本关最初开始。

2.指挥： 游戏里只有点主舰后此项才可选，为主舰对周边队伍的指挥范围。主舰的舰长都有特殊ID，一般都是指挥范围内有一定辅助效果。这里就是让玩家了解影响范围的。

3.情报： 点击后可以看见小队的大概情况。进而还有ユニット和キャラクター字样。点击ユニット的话可以看见机体的各个数值。机体在本作新增加了能量PW数值，每次攻击都会消耗，而每种攻击的消耗量不一，为0时就不能攻击了，但和HP一样可以通过补给回复。在上面还可以看见机体的特殊能力和追加装备，一些机体有固定的特殊能力，而其他的特殊能力和追加装备就是上文所述的特殊改造效果的产物了。

点キャラクター的话可以看见机师的射击、格斗、反应等数值。其中还有一项比较重要的“相性”，里面会有一些机师的名字。如果将本机师和相性里的机师组合在一个小队，就会产生效果了。相性有积极的也有消极的，请注意。



▲当我方受到间接攻击时，将机体拉到站位的圈外即可。

4.コマンド： 在选中小队点击后会直接进入小队作战控制（在地图上对小队双击也有相同效果），如果想提前移动请到地图上点小队后用笔拖拉到想去的地点就可以了。具体指令如下：

[a.攻击] 控制小队进行攻击，只可以攻击相邻的敌人。本作并没有防御和回避的指令，这个请到ID选择里寻找消耗最少的ID使用。

[b.间接] 间接攻击，可以攻击到较远的敌人，只有拥有间接攻击的单位才可以执行此命令。间接攻击有不会受到反击的优势，不过敌人可以通过“散开”从而回避所有攻击。“散开”时会占用周围的位置，如果没有空位则不能散开。当我方受到间接攻击想散开时，只要将机体拉到站位的圈外即可。

[c.捕获] 非剧情重要BOSS的话都可以进行捕获指令。捕

[转下页]

获时要求敌人小队只有一个单位，并且同时被我方3个以上小队围困才能进行。敌人的HP越低则成功率越高。当敌人满HP时是不能进行捕获的。捕获成功率可以通过一些机师的ID指令来提升。捕获过的机体过关后会得到。

[d.交信] 一些剧情中有关系的人物，在特定情况下就可以进行交信指令。选择交信指令后对着敌方单位点击即可。一些情况下交信可以获得事件EXP，更有可能将敌方说得加入我方。

[e.个别移动] 个别移动也就是非小队移动。在整个小队未行动前，可以选择将队里的不定单位进行单独行动，而没有进行个别移动的单位保持不动。个别移动时只要用笔拖拉需要移动的单位到左边就可以。

[f.ID] 机师可以选择使用ID来影响作战效果。大体分为攻、防和其他3类。具体的效果在旁边有显示。具体分为地图上使用的ID和战斗中使用的ID。

[g.配置变更] 战斗配置就本作的重中之重，直接影响着机体的各种武器选择以及命中回避，更是出本作新系统“交叉火力”的关键。在过关整理画面、此界面和战斗前的界面都可以进行配置变更。如图所示，在武器选择中，把机体安排到浅绿色地区为近距离武器，红色地区为特殊武器，深绿色地区为中距离武器而蓝色地区为远距离武器；而在武器的命中回避影响下，越靠近中心命中越高回避越低，而向两边逐渐命中降低回避升高。

本作新的交叉火力系统也是需要在此进行正确的位置选择和机师/机体配置才可以出现的。交叉火力拥有全体攻击；但是消耗SP与组合人员有苛刻要求是其不便之处，而且参加的人员全体只算作一次攻击。



◀武器之间也有着相互克制的规则，近克远、远克中、中克近。

当进行正确的配置后后，就会出现一些特殊的字样，然后就可以见到华丽的超高攻击了。

[h.补给] 只有主舰才可以进行的指令。补给一次可以给予我方HP和能源的补给，一次补给量为30%。注意补给是有范围的，此范围和主舰的指挥范围一样。

[i.顺番变更] 非主舰的小队专用指令。玩家可以调整队伍中作战单位的顺序，通过这个指令可以进行攻击目标的调整。

[j.返る] 返回上一个选择界面。


正确的配置



出现特殊的字样



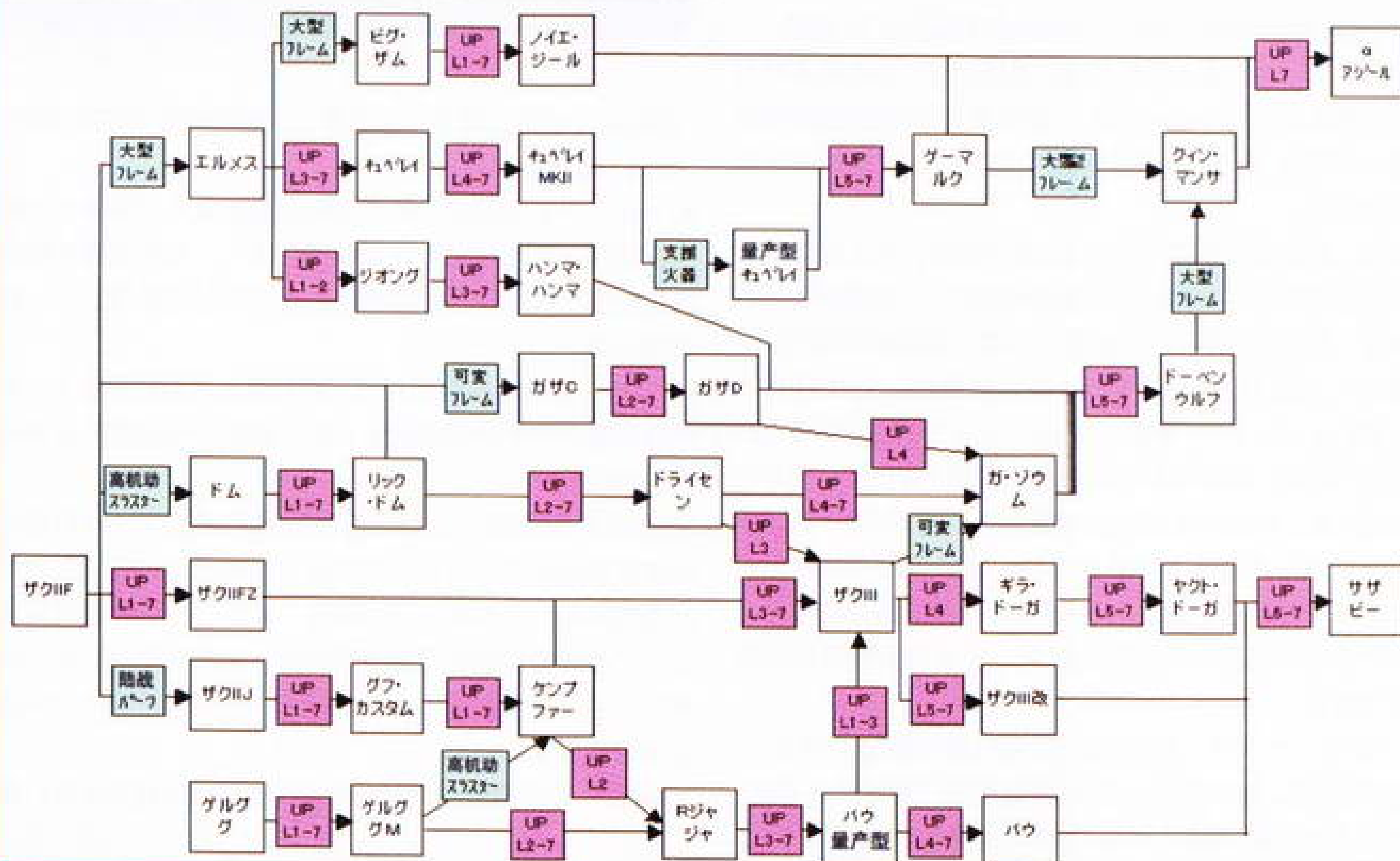
华丽的交叉攻击

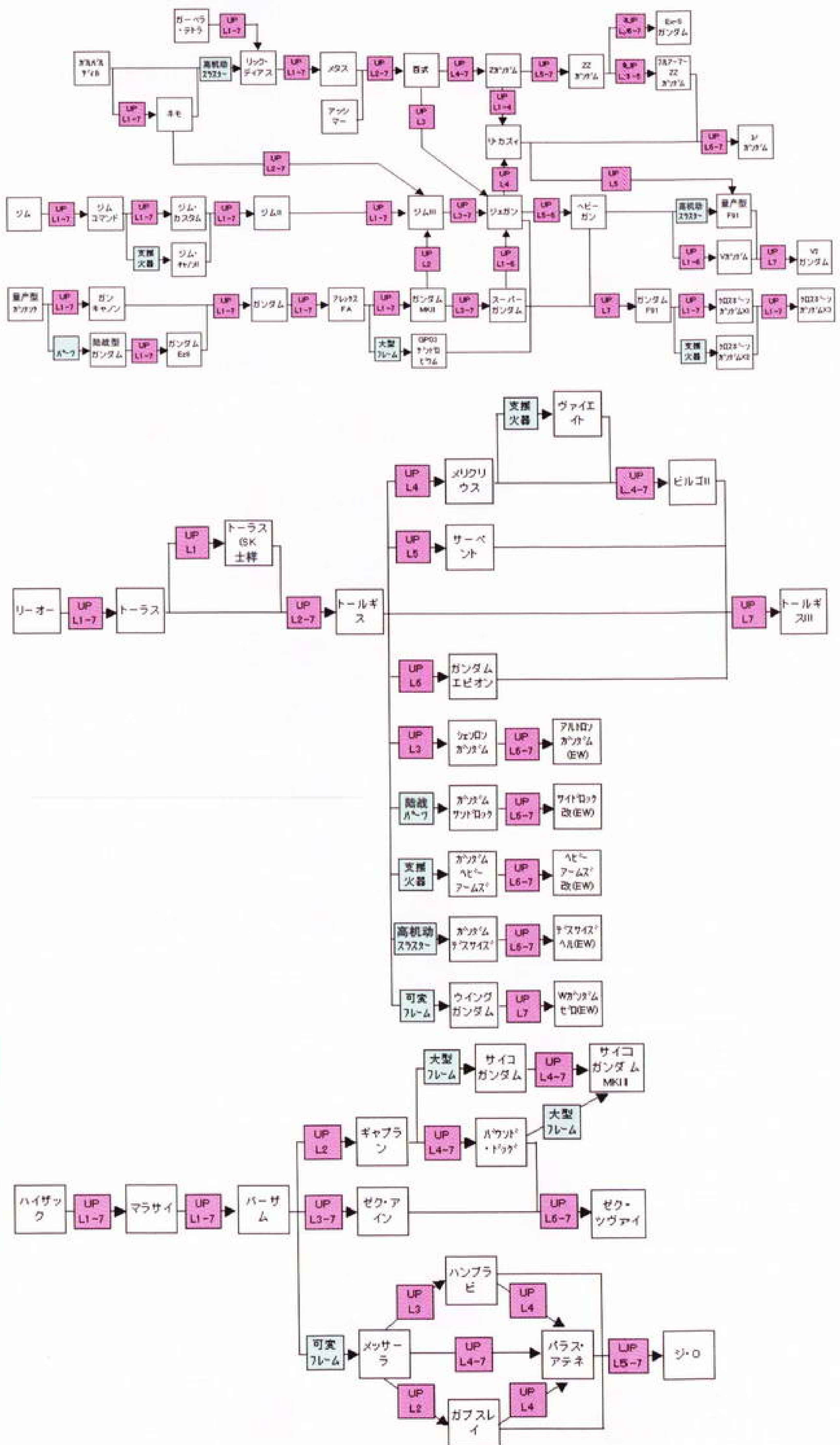
特殊武器　遠距離武器　中距離武器　近距離武器　中心線
命中ダウン 回避アップ　命中アップ 回避ダウン　命中ダウン 回避アップ　中心線

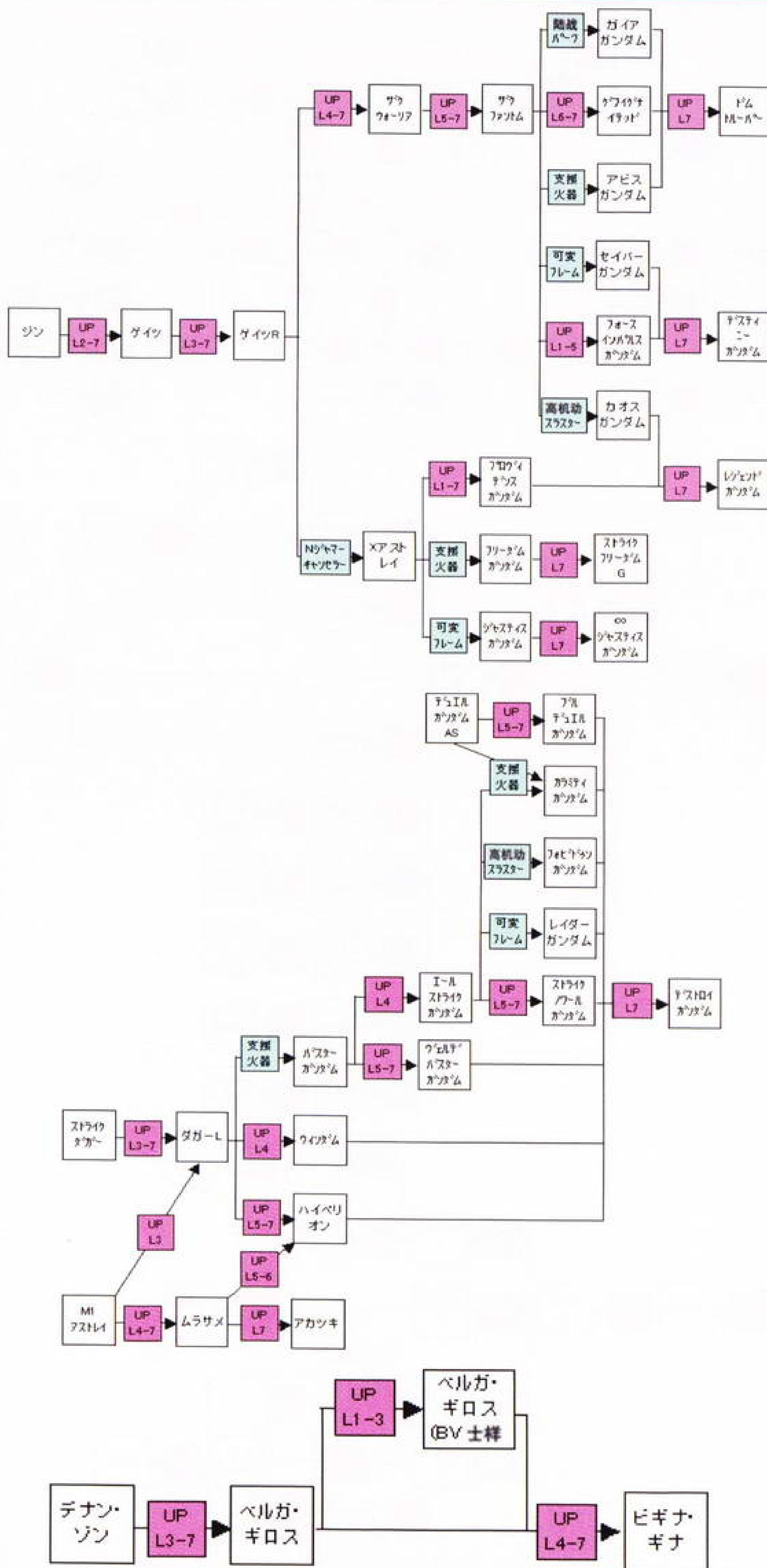
5.地图标志：可以用笔对地图的显示比例进行调整，显示范围从左到右依次增大。

6.全体地图：点击后可以直观地看见全体地图。蓝色标志表示玩家队伍，红色表示敌人，黄色表示第3方敌人。

机体开发线路图




ガーベラ・テトラ
UP L1~7
ガルバルディβ
高机动 スラスター
リック・ディアス
UP L1~7
メタス
UP L2~7
百式
UP L4~7
Zガンダム
UP L5~7
ZZガンダム
UP L6~7
Ex-Sガンダム
UP L3~6
フルアーマーZZガンダム
UP L1~7
ネモ
アッシマー
UP L3
UP L1~4
リ・ガズィ
UP L6~7
νガンダム
UP L2~7
UP L5
ジム
UP L1~7
ジム・コマンド
UP L1~7
ジム・カスタム
UP L1~7
ジムII
UP L1~7
ジムIII
UP L3~7
ジェガン
UP L4
UP L5~6
ヘビーガン
高机动 スラスター
量产型F91
支援 火器
ジム・キャノンII
UP L1~6
Vガンダム
UP L7
V2ガンダム
UP L2
UP L1~6
量产型ガンタンク
UP L1~7
ガンキャノン
UP L1~7
ガンダム
UP L1~7
アレックスFA
UP L1~7
ガンダムMKII
UP L3~7
スーパーガンダム
UP L7
ガンダムF91
UP L1~7
クロスボーンガンダムX1
UP L1~7
クロスボーンガンダムX3
パーツ
陆战型ガンダム
UP L1~7
ガンダムEz8
大型 フレーム
GP03ガンダムデンドロビウム
支援 火器
クロスボーンガンダムX2
支援 火器
ヴァイエイト
UP L4
メリクリウス
UP L4~7
ビルゴII
UP L1
トーラス(SK士样)
UP L5
サーペント
リーオー
UP L1~7
トーラス
UP L2~7
トールギス
UP L7
トールギスIII
UP L6
ガンダムエピオン
UP L3
シェンロンガンダム
UP L6~7
アルトロンガンダム(EW)
陆战 パーツ
ガンダムサンドロック
UP L6~7
サンドロック改(EW)
支援 火器
ガンダムヘビーアームズ
UP L6~7
ヘビーアームズ改(EW)
高机动 スラスター
ガンダムデスサイズ
UP L6~7
デスサイズヘル(EW)
可变 フレーム
ウイングガンダム
UP L7
Wガンダムゼロ(EW)
大型 フレーム
サイコガンダム
UP L4~7
サイコガンダムMKII
UP L2
ギャプラン
UP L4~7
バウンド・ドック
大型 フレーム
ハイザック
UP L1~7
マラサイ
UP L1~7
バーザム
UP L3~7
ゼク・アイン
UP L6~7
ゼク・ツヴァイ
ハンブラビ
UP L3
UP L4
可变 フレーム
メッサーラ
UP L4~7
パラス・アテネ
UP L5~7
ジ・O
UP L2
UP L4
ガブスレイ



ジン
UP L2-7
ゲイツ
UP L3-7
ゲイツR
UP L4-7
ザクウォーリア
UP L5-7
ザクファントム
陸戦パーツ
ガイアガンダム
UP L6-7
グフイグナイテッド
支援火器
アビスガンダム
UP L7
ドムトルーパー
可変フレーム
セイバーガンダム
UP L1-5
フォースインパルスガンダム
UP L7
デスティニーガンダム
高机动スラスター
カオスガンダム
UP L1-7
プロヴィデンスガンダム
UP L7
レジェンドガンダム
Nジャマーキャンセラー
XアストレイR
支援火器
フリーダムガンダム
UP L7
ストライクフリーダムG
可変フレーム
ジャスティスガンダム
UP L7
∞ジャスティスガンダム
デュエルガンダムAS
UP L5-7
ブルデュエルガンダム
支援火器
カラミティガンダム
高机动スラスター
フォビドゥンガンダム
可変フレーム
レイダーガンダム
UP L4
エールストライクガンダム
UP L5-7
ストライクノワールガンダム
UP L7
デストロイガンダム
支援火器
バスターガンダム
UP L5-7
ヴェルデバスターガンダム
ストライクダガー
UP L3-7
ダガーL
UP L4
ウィンダム
UP L5-7
ハイペリオン
UP L3
UP L5-6
M1アストレイ
UP L4-7
ムラサメ
UP L7
アカツキ
UP L1-3
ベルガ・ギロス(BV士样
デナン・ゾン
UP L3-7
ベルガ・ギロス
UP L4-7
ビギナ・ギナ

菲奥篇主线流程攻略

SECTION 01 脱出

胜利条件	シャア击破
败北条件	アムロ击破
己方初期	1
敌方初期	1

◆一开始就是经典的对决，由于是第1战，所以很简单。活用攻击ID的话，在一回合之内就能击破シャア（有EVENT）。这里主要是让大家熟悉下怎么用触控笔来操作。之后有选择，选择“见る”则进入教学模式的关卡。因为这一作有很多新的要素，建议大家还是去的好。如果选择“见ない”则进入本篇的剧情。

SECTION 02 旅立ち

胜利条件	敌部队击破
败北条件	フィオ击破
己方初期	1
敌方初期	3

◆フィオ向敌人小队进攻后发生EVENT，之后小队被分散，剩下的只需逐个击破就行。敌人攻击フィオ有EVENT。

SECTION 03 星を継ぐ者

胜利条件	敌部队击破
败北条件	クワトロ击破
己方初期	3
敌方初期	4

◆由于クワトロ小队有合体攻击，所以完全不用担心（前期主力）。不过需要手动调整下位置，把クワトロ移动到前面用格斗武器，另外2人移动到クワトロ身后用射击武器。クワトロ和敌人的士兵战斗有EVENT。一次战斗后发生剧情，カミーユ加入，失败条件变更。全灭后地图变更。

胜利条件	ヘンケン击破
败北条件	クワトロ击破
己方初期	5
敌方初期	10

◆カミーユ和ジェリド战斗有EVENT，之后第2回合我方增援来到，追加失败条件：ブライト以及ライオット击破。同时我方增援。フィオ和エマ战斗有EVENT，カミーユ和エマ交信后エマ撤退，EXP+30。由于要保护ブライト，建议之前的一回合内我方小队直接向前冲。在一个回合内争取多干掉几个敌人。这样为保护ブライト做准备。



妮柯娅篇主线流程攻略

SECTION 01 脱出

胜利条件	シャア击破
败北条件	アムロ击破
己方初期	ガンダム
敌方初期	ジオング×1

◇很简单的一关。冲上去拿ID拼就好。如果人品不好的话第2回合结束时也会发生剧情，发生原作战争场面。



SECTION 02 少女と流星

胜利条件	敌人全灭
败北条件	女主角被击毁
己方初期	トールギス&メタア
敌方初期	ジムⅡ×2

◇依旧无难度的一关　可以熟悉一下小队作战的操作和特点。建议留个半残的敌人给主舰吃经验。

SECTION 03 星を継ぐ者

胜利条件	敌人全灭
败北条件	クワトロ被击毁
己方初期	リック・ディアス×2
敌方初期	ジムⅡ×4

◇3个人如果邻近的话左上就会有特殊标志，并在笔离开屏幕时有特写大字，这就是本作的新系统交叉火力了，需要消耗SP，并且攻击算一次，但是威力很可观。将一个认出此人是赤色彗星的敌人击下并坠毁到平民区后，ジェリド驾驶高达MKⅡ带着2个ジムⅡ出场。发生剧情后机体被カミーユ占据，另一台高达MKⅡ出现，并被カミーユ一个3200打到残废。此时4人组队，追加カミーユ被破的败北条件，合理运用ID和交叉火力的话2回合内就能解决战斗了。

胜利条件	敌人全灭
败北条件	自己主舰被灭
己方初期	リック・ディアス×3&主舰
敌方初期	ハイザック×4&高达MKⅡ×1&主舰&ジムⅡ×4

◇カミーユ和ジェリド战斗有特殊对话。注意第一回合尽量不要冲到敌人主舰的间接攻击范围，伤害是很可观的。战斗正激烈时，ブライト船长开着一个小飞机路过，正要被攻击时主角队伍到达。此时败北条件追加，ブライト的宇航机和新出现的主舰被击毁。用カミーユ和开高达MKⅡ的エマ交信可以将其说得，但是很不厚道地不帮忙就钻了回去，同时事件EXP+30。用新来的主舰2个间接攻击可以将敌人的势力削弱大半，同时注意让那飞机离开这是非之地。如果敌人还有剩余可以先无视，一定要让2个小队贴近敌人主舰，这样可以回避攻击，敌人小队也会自己追过来，再之后就是虐主舰了。

SECTION 04 木星归りの男

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×3
敌方初期	9

◆カミ-ユ与ジェリド战斗有EVENT，カミ-ユ、クワトロ与ライラ战斗有EVENT，战斗到一定程度敌增援出现。フィオ、カミ-ユ、クワトロ和シロッコ战斗有EVENT。战斗当然还是以有合体攻击的机体为主要战斗力，有条件的话推荐批量生产フルアーマ-ZZガンダム。

SECTION 05 ジャブロ-の风

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、カミ-ユ、クワトロ击破
己方初期	9+自编小队×3
敌方初期	14

◆由于クワトロ、主角和カミ-ユ被作为别动队与原来的小队分开了，所以如果派出了原来的小队成员，要尽量把クワトロ、主角和カミ-ユ编回原来的小队，以便发挥他们原来的实力。カミ-ユ与ライラ战斗有EVENT，主角、エマ和シロッコ战斗有EVENT。カミ-ユ击破ライラ、カクリコン各有50的EXP奖励。在干掉一些敌人后シロッコ出现，之后进行降下作战。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	カミ-ユ、クワトロ击破
己方初期	2+自编小队×3
敌方初期	5

◆由于时间关系，把カミ-ユ、クワトロ和主角作为一个小队，直接向ジェリド攻击并发生EVENT，由カミ-ユ击破ジェリド有EVENT经验奖励。把ジェリド小队击破后发生剧情，作战条件发生变化。这里建议把敌人全灭，虽然时间可能消耗较多，但全灭相对能得到更多的经验值。

SECTION 06 あなたに、力を…

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ジャミル击破
己方初期	3
敌方初期	3
败北条件[追加]	ハヤト击破

◆第2回合，敌我双方增援，失败条件变更。カミ-ユ、クワトロ与ロザミア战斗有EVENT，カミ-ユ、クワトロ与ブラン战斗有EVENT。全灭后敌人再次增援4架。再次干掉后，ガロード驾驶ガンダムX增援我方，同时敌人第3次增援。ガロード、フィオ和シャギア兄弟战斗有EVENT。

SECTION 07 アムロ再び

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ハヤト击破
己方初期	2+自编小队×3
敌方初期	11

◆击破一定数量敌机后发生剧情，アムロ逃跑。继续把残余的敌人消灭，要小心敌人的间接攻击，然后战场转移到下一个地方。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	カミ-ユ、クワトロ击破
己方初期	2+自编小队×3
敌方初期	14

SECTION 04 木星归りの男

胜利条件	敌人全灭
败北条件	主舰アーガマ被击毁
己方初期	アーガマ&3个自组小队
敌方初期	ガルバルディBETA×2&ハイザク×6&主舰×1

◇第一回合就会发生剧情，不过对战局没有影响。将ライラ打跑后シロッコ出现。此人比较爱用精神，但一没跟人组队二没全体致命武器，打起来比较容易。如果觉得麻烦可以直接用クワトロ大尉当领队过去拼，每次用完全回避精神，其他人都不用怕伤害什么厉害用什么。此战百式+2个黑色リック・ディアス又会有新的交叉火力，攻击非常可观，加一个ID可以直接灭对方主舰。己方的アーガマ也很好用，多拿些经验吧。

SECTION 05 ジャブロ-の风

胜利条件	敌人全灭
败北条件	アーガマ或カミーユ或クワトロ被击破
己方初期	2个自组队&3个别动队&ネモ×6&アーガマ
敌方初期	ハイザク×8&マラサイ×2&ガルバルディBETA×3&メッサーラ(后追加)

◇一上来请马上自己重新编队。每个队伍拿个王牌机师去带领大众脸队。カミーユ和ライラ战斗有对话，将她击毁后EXP+50。消灭敌人一定程度后上面シロッコ出现，这次出现比以前更爱用ID，而且他的大幅度回避很是讨厌，所以还是用交叉火力系统来打击吧。全灭后我方开始进行地球降落作战，敌人也跟上了。

胜利条件	敌人全灭
败北条件	カミーユ或クワトロ被击破
己方初期	自军全部
敌方初期	ハイザク×4&マラサイ×1

◇カミーユ和ジェリド战斗会有剧情，将他打死后，EXP+30。然后直接发生剧情，感受到左下的房间有レコア的カミーユ去将她和一年战争的ガンカノン英雄カイ给救了出来。此时得知地下基地没多久就会爆炸，作战条件同时变更，胜利条件为全灭敌人或カミーユ到达地图显示的红色区域。（如果想逃离，一定要看好了，一会就没了），败北条件追加为5回合内不能达成胜利条件。而在出口追加了4个ジムⅡ，全灭起来更轻松。

SECTION 06 少女、独り

胜利条件	敌人全灭
败北条件	女主角被击毁
己方初期	女主角机
敌方初期	ジムⅡ×4&トーラス×1（第3方W的4部高达追加：飞翼、死神、重装、和沙漠；第2方同时トールギス×1附加杂兵机体4台。）



◇只要跟敌人BOSS机交战一次后便会发生剧情。BOSS被打跑。我方大部队跟上。随后4小强在互不认识的情况下汇合，敌人不是OZ飞机而是女主角。随即敌人部队出现。トールギス一部附加杂兵机体4台。ヒイロ可以直接用出现在旁边的我方部队一个交叉火力解决掉，然后发生剧情，ゼクス同ヒイロ单挑，关键时刻ヒイロ被女主角所救。然后トールギス退出，ヒイロ还要再打一次。第3方虽然都是高达和王牌，但实际战斗能力完全不行，所以经验还是我们自己去争取吧，最后两边一起灭掉。

◆アムロ、カミーユ、主角、クワトロ与ブラン战斗分别都有EVENT。这里建议等敌人自己冲上来，这样在我方回合可以尽量多地消灭敌人，反之我方受到重创的可能性很大。同样的，アムロ、カミーユ、主角、クワトロ和ロザミア战斗分别也有EVENT。对于ブラン和ロザミア的小队最好用间接攻击把队伍打散，这样更加容易点。其余的杂兵都好对付。

SECTION 08 恋人たち

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ハヤト击破
己方初期 2+自编小队×3
敌方初期 14



◆在消灭了一定数量的敌人后，フォウ作为敌方增援出现，男主角、アムロ和カミーユ去攻フォウ，有EVENT。
◆フォウ的HP减到一半以下发生剧情，战场转移到下个地点。

胜利条件 ハヤト目标到达
败北条件 ハヤト击破
己方初期 1 +自编小队×3
敌方初期 12

◆2回合时カミーユ、フォウ出现。カミーユ去攻フォウ，有EVENT。サイコ・ガンダム(フォウ)的HP一半以下时，カミーユ可以和フォウ交信，之后フォウ撤退。ハヤト目的地到达后或者敌全灭可过版。

SECTION 09 もう1人のフィオ

胜利条件 フェルディナンド和ミオ击破
败北条件 ハヤト、フィオ击破
己方初期 1 +自编小队×4
敌方初期 17

◆フィオ、エミリア、ガロード、カミーユ和ミオ战斗有EVENT，フェルディナンド和ミオ击破后过关。フィオ、エミリア击破ミオ后有EXP奖励。这里敌人众多，除了以合体攻击为主要攻击手段外，间接攻击也是非常有效的攻击方式。

SECTION 10 ダカールの日

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ハヤト击破.
己方初期 1 +自编小队×4
敌方初期 8
败北条件[追加] 敌人目标到达



◆消灭掉4、5、6台的初期敌人时发生剧情，全灭后敌人出现增援，同时失败条件变化。这里由于ジェリド在最前方，所以要全力阻止他前进(虽然很大的确率是朝我方前进)。アムロ和カミーユ分别与ジェリド战斗发生EVENT。全灭敌人后过关，之后カミーユ暂时离队，クワトロ归队。

SECTION 11 永远のフォウ

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ハヤト击破
己方初期 2 +自编小队×3
敌方初期 18
败北条件[追加] カミーユ击破

SECTION 07 アムロ再び

胜利条件 敌人全破
败北条件 ハヤト被击破
己方初期 カミーユ&3个自组小队
敌方初期 ジムⅡ×4&ジムカノンⅡ×1&アッシマー×3



◇将敌人消灭到一定时发生剧情，アムロ开飞机飞走。对于初次出现的アッシマー可以抓几个。全灭敌人后发生剧情，一架アッシマー冲到我方运输机前（但是个大众脸），千钧一发时アムロ来救场。然后是著名的名场面。

胜利条件 敌人全灭
败北条件 ハヤト被击破
己方初期 上半话的全部人员+アムロ
敌方初期 ハイザク×6&アッシマー×3&ギャプラン×1

◇本关新加入的アムロ可以考虑和カミーユ组队。カミーユ，アムロ和クワトロ3人和敌人的2个BOSS交战分别有对话。将开アッシマー的BOSS击毁会有事件EXP+60。

SECTION 08 恋人たち

胜利条件 敌人全灭
败北条件 ハヤト被击破
己方初期 3个自组小队。
敌方初期 ハイザク×6&ジムⅡ×3

◇将敌人击破3个时ヒイロ作为第3方在地图右上出现。将其击毁可以有事件EXP+60。在敌人剩余3个时フォウ驾驶的精神力高达于地图左上出现，战斗会有对话，但没有事件。当精神力高达HP低于50%时便会撤退。

胜利条件 ハヤト到达目标
败北条件 ハヤト被击破
己方初期 3个自组小队。
敌方初期 ハイザク×5&ジムⅡ×2&アッシマー×3

◇从第2回合开始时精神力高达再次出现，同时我方的カミーユ驾驶高达MK2增援到精神力高达身边。建议先不要硬拼，让カミーユ跟大部队汇合。和フォウ的战斗我方NT部队依旧有对话。将精神力高达的HP减少到50%以下时（会有对话出现），カミーユ可上前进行交信指令，フォウ离开战场。然后清理战场就可。
◇战斗过后己方部队正要离开，被敌人主舰紧盯。发生原作剧情，フォウ为让カミーユ离开而用精神力高达与上司相撞，光荣"牺牲"。

SECTION 09 ダカールの日

胜利条件 敌人全灭
败北条件 ハヤト被击破
己方初期 3个自组小队+1主舰
敌方初期 アッシマー×8

◇本关是经典的大尉演讲事件。消灭3个敌人后正式开始开会。而随着敌人数量的减少，演讲现场的进度也会一步步走向高潮。最后提坦斯派军增援，为バーザム×9。此时ジェリド不顾会场所有人的安危险、准备进行无差别攻击，原作中感人的剧情登场，敌方的一个路人甲企图组织ジェリド的暴行，结果保住了会场而被其击毁牺牲。然后关卡败北条件追加为敌人到达会场地点。关于这点即便初期没有往上行进的玩家也不用担心，只要敌人的攻击视野里有己方部队，那么这帮人会很容易地上钩来打你而根本不再去什么会场了。

◆第2回合カミーユ和敌方同时增援。カミーユ与ジェリド、フォウ战斗发生EVENT，フォウ的机体HP减到一半以下，发生剧情，フォウ恢复了正常，这个时候カミーユ可以和フォウ交信，剧情之后カミーユ、ジェリド、フォウ全部撤离，剩下的就是敌全灭了。

SECTION 12 デビル包围网を突破せよ

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ハヤト、ドモン击破
己方初期	4+自编小队×4
敌方初期	14
败北条件[追加]	カミーユ击破

◆カミーユ与敌兵战斗发生EVENT。打倒一定数量的敌人，敌人回合时开始自动修复，所以要集中在己方回合消灭敌人。消灭一定数量的敌人，战斗地图变更。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ハヤト、ドモン击破、敌人目标到达
己方初期	4 +自编小队×4
敌方初期	10

◆第2回合マスターガンダム（东方不败）出现，ドモン、クワトロ和东方不败战斗发生EVENT。东方不败会集中攻击ドモン，ドモン要多防御和回复。这里消灭东方不败，有可能得到アップグレードL5～L7。全灭后剧情，敌人再次出现。同时胜利条件变化。

胜利条件	キョウジ击破
败北条件	ハヤト、ドモン击破、敌人目标到达
己方初期	：4 +自编小队×4
敌方初期	2

◆这里的东方不败也有アップグレードL5～L7，这关最多可以得到2个珍贵的アップグレードL7（低确率）。ドモン和东方不败战斗发生EVENT，EXP+40；ドモン击破东方不败，EXP+70。フィオ、ガロード、カミーユ和キョウジ战斗有EVENT。キョウジ的攻击是全体攻击，回避差的人最好不要去进攻。ドモン击破キョウジ，EXP+175。



SECTION 13 ゼータの鼓动

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、カミーユ击破
己方初期	6 +自编小队×5
敌方初期	19

◆上面的友军可以不管，下面的部队往上走，カミーユ与レコア可以合成一个小队。消灭掉一定数量的敌人，发生剧情，敌人增援，カミーユ撤退，同时失败条件变化为ブライト击破。剧情后第2回合或者消灭一定数量的敌人，Zガンダム（カミーユ）作为我方援军出现，失败条件再次变回最初的。アムロ、カミーユ和ジェリド战斗有EVENT。レコア、エマ和マウア-战斗有EVENT。

SECTION 10 永远のフォウ

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ハヤト被击破
己方初期	3个自组小队+1主舰
敌方初期	ジムカノンⅡ×2&バーザム×2&ハイザク×4

◇第二回合敌人会追加ギャプラン×1&バーザム×2&精神力高达×1。同时我方カミーユ驾驶MK2出现。此战请注意不要先攻击ギャプラン，不然将无法触发事件。将フォウ的精神力高达HP削减到50%以下，用カミーユ上前交信，名场面发生。清醒过来的フォウ为其接下ジェリド的攻击，然后死亡。顺便一提，此作关于Z的名场面全是剧场版新画面。事件EXP+150。全灭后过关。

SECTION 11 鲜血のシナリオ

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ハヤト被击破or5台高达任意被机破
己方初期	3个自组小队+1主舰&W高达TV版5人众
敌方初期	リーオー×11

◇本关一开始就是热血的W飞翼主题曲。而剧情在原作其实是section 6就该做的事，情报错误灭掉运输机而成为地球敌人。5人在无奈下此关跟我方大部队合作。当清掉几个敌人后敌人部队追加，ゼクス驾驶的トールギス×1&杂鱼数个。不久又会有新的追加，为トールギス×1&マラサイ×4&ゼク。アイン×3(0083的机师)&バーザム×2。次战相对比较麻烦，在于几个敌人王牌驾驶员数值高而且频繁使用ID。建议优先解决ゼクス。ヒイロ同ゼクス战斗有对话，但无事件经验。死神ディオ（ディオ）与ゼクス有交信，事件EXP+35。可以考虑依旧用3人组的交叉火力快速灭敌，主舰不要离得太远，进行及时补给。后出现的トールギス被打倒后会跟女主角有对话，但依旧无奖励。0083小队会时常HP回复，削弱到一定程度后一次性灭掉比较好。



SECTION 12 ゼータの鼓动

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或カミーユ被击破
己方初期	4个自组小队&アーガマ&ラーディッシュ&メタス+ネモ×2小队
敌方初期	バーザム×5&マラサイ&4&ハイザク&6

◇初期建议将战线往下拉。灭掉几台后左上敌人增援2台，是ジェリド以及マヤ。直接发生剧情战斗，此2人将カミーユ的MK2打残。下一回合时法驾驶Zeta高达送过来给カミーユ。カミーユ和2人组战斗后会有事件EXP+40。然后全灭就可以。

SECTION 13 影と光

胜利条件	フェルディナント击破
败北条件	女主角被击破
己方初期	トールギス
敌方初期	高达アシュタロン

敌人的HP低于一定程度后女主角会大爆发，回忆起了以前的事。同时我方大部队到达，4小队和一个主舰。敌人也追加增援，リーオー×4&トーラズ×8。与BOSS战斗有对话，击破后事件EXP+70。对于这种耍单的来说最好对付，一个小队加ID去拼。之后全破敌人就可以。我方部队撤退后刚才假死的BOSS又出现，没说几句话直接被击坠，这回是真死了。

SECTION 14 影と光

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、フィオ击破
己方初期	3 +自编小队×5
敌方初期	23

◆カミーユ和ジェリド战斗有EVENT。第2回合，敌人出现增援。フィオ、カミーユ和ヤザン战斗有EVENT。敌全灭后进入下一个战斗地图。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、フィオ击破
己方初期	3 +自编小队×5
敌方初期	15

◆フィオ和ミオ战斗有EVENT。アムロ、ガロード和シャギア兄弟战斗有EVENT。フィオ击破ミオ有70的EXP奖励。

SECTION 15 ハマーンの嘲笑

胜利条件	敌部队击破、自军目标到达
败北条件	ブライト击破、8回合经过
己方初期	2+自编小队×5
敌方初期	24

◆第2回合，敌方增援发生剧情，レコア被俘虏。カミーユ和ジェリド、マウアー、ヤザン战斗有EVENT。把ジェリド击破的话，マウアー会用自己的性命把ジェリド救回来，当然自己也就……カミーユ击破ジェリド有40的EXP。如果最后只剩ジャマイカン，会发生ヤザン攻击ジャマイカン的事件。8回合的时间是很充足的，所以全灭敌人不是很困难（如果你没有多锁敌练级、开发新机体的话也许会困难点）。

SECTION 16 宇宙の渦

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	2+自编小队×5
敌方初期	33

◆カミーユ和ヤザン战斗有EVENT。这一战没什么太多的要点，完全是场硬仗，机体不强的玩家可能会很吃力，如果能量产フルアーマーZZガンダム或ガンダムF91这样的强力机体就能轻松很多。当然主要的战斗力还是合体攻击。消灭一定数量的敌人之后发生剧情，战场转移到下个地点。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	2+自编小队×5
敌方初期	14

◆カミーユ、ドモン和ジェリド战斗有EVENT。カミーユ击破ジェリド有70的EXP奖励。把バスク击破后出现增援。カミーユ和シロッコ、レコア、ヤザン战斗有EVENT，アムロ、クワトロ和シロッコ、レコア、战斗有EVENT。エマ、ファ和レコア战斗有EVENT。ジ・O（シロッコ）装甲比较厚还带力场，所以最好最后解决。

SECTION 17 星の鼓动は爱

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、クワトロ、カミーユ击破
己方初期	5+自编小队×5
敌方初期	16

◆カミーユ和ハマーン战斗有EVENT，カミーユ击破ハマーン有EXP奖励。敌人还剩4机时发生剧情，战场转移到下个区域。进入这关之前都最好把固定机体的RK提升一些。

SECTION 14 ハマーンの嘲笑

胜利条件	将敌人全灭或到8回合达指定位置
败北条件	ブライト被击破或超过规定回合
己方初期	4个小队&アーガマ&ラーディッシュ
敌方初期	19个

◇本关有规定的8回合限制，虽然不是很赶时间但打起来尽量要抓紧。指定地点就是那片殖民星，我方只要任意单位到达就算成功。第2回合我方的レロア白白去送死，不过被对方的ヤザン给收留了。カミーユ与ジェリド战斗有对话，当HP低于一定程度时直接发生原作事件，マウア被ジェリド承受下致命一击，事件EXP+70，同时杰利德HP全回复。再次将其击破后事件EXP+40。能全灭敌人也不错，值得注意的是对方主舰HP比较多，想一次灭掉有些困难。

SECTION 15 宇宙の渦

胜利条件	将敌人全灭
败北条件	ブライト被击破
己方初期	4个小队&アーガマ&ラーディッシュ
敌方初期	第二方25个；第三方6个

◇カミーユ与ヤザン第一次接触战斗，有对话。将第三方的BOSS击破的话会全体撤退。

胜利条件	将敌人全灭
败北条件	ブライト被击破
己方初期	4个小队&アーガマ&ラーディッシュ
敌方初期	13个

◇首批敌人的主舰会自己往这边冲，所以不用担心。多利用间接攻击，将普通敌人灭差不多再灭主舰吧。而カミーユ与ジェリド战斗有对话，击破EXP+70。将敌人主舰击破后发生剧情，被ヤザン阴死。同时敌人增援ジ・オ×1&パラス・アラネ×1&メッサーラ×4&ハンブラビ×3，其中有5人都是BOSS。カミーユ跟ヤザン战斗会有对话。シロッコ与我方的カミーユ、大尉战斗都会有对话。レロア与我方的カミーユ、大尉、エマ、法战斗都会有对话。值得注意的是，如果用我方的エマ与レロア战斗，会发生对话事件，没有战斗发生，此回合作废。当カミーユ与レロア战斗一次后会有交信指令，EXP+40同时レロア脱离战场。

SECTION 16 星の鼓动は爱

胜利条件	将敌人全灭
败北条件	ブライト、カミーユ、クワトロ被击破
己方初期	3个小队&アーガマ&ラーディッシュ&别动队3人组
敌方初期	ガザC×11&白色卡碧尼

◇战斗一会后就会进入剧情，シロッコ要打下己方占据的卫星炮，大尉追去。双方战斗正激烈，ハマーン也来参与战斗。随后由于卫星要爆炸所有人脱出。ハマーン对大尉紧追不舍，在一个主舰的爆炸中大尉半残的百式消失。エマ与ヤザン的战斗中贝肯舰长为救エマ为其抵受了关键一击，主舰爆炸。カミーユ赶来将エマ救出。本关有一个非常容易忽略的事件——用ヘンケン可以跟エマ交信。

胜利条件	将敌人全灭
败北条件	ブライト、カミーユ被击破
己方初期	上战除ラーディッシュ外所有单位
敌方初期	14个

◇用エマ将レロア击破会发生剧情，EXP+70，同时エマ离队。カミーユ击破ヤザン会发生原作剧情，H化并且光剑巨大化，EXP+70。战后エマ说将自己的生命让Z吸收，然后死亡。



胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、カミーユ击破
己方初期	3+自编小队×5
敌方初期	18

◆カミーユ把ヤザン击破有EVENT，エマ和レコア交战有EVENT，エマ击破レコア后有70EXP。敌全灭后进入下个地图的战斗。这里最好事先准备好2个人的小队与エマ、カミーユ会合组成一个攻击队。

胜利条件	シロッコ击破
败北条件	ブライト、カミーユ击破
己方初期	2+自编小队×5
敌方初期	22

◆这里最好小心敌人的间接攻击，千万别散开（当然，如果情况不妙还是散开的好）。カミーユ和シロッコ战斗有EVENT，カミーユ把シロッコ击破后也有EVENT，还会有175的EXP。这里会发生カミーユH化的事件，从此カミーユH化可能。

SECTION 18 ギガ・フロート

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、ロウ击破
己方初期	2+自编小队×5
敌方初期	11

◆ロウ和敌兵交战有EVENT，之后ドモン与ロウ可以交信并奖励50EXP。全灭后战场转移。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、ロウ击破
己方初期	2+自编小队×5
敌方初期	15

◆ロウ和ロンド交战有EVENT，伤害到ロンド后我方增援。ガイ与ロウ和ロンド战斗有EVENT，有80的EXP。全灭后过版。

SECTION 19 Lorreleiの海

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ジャミル击破
己方初期	4
敌方初期	6

◆这里出场的都是特定机体，如果之前没有好好改造的话，这里会很吃力。好在ガロード可以H化，再配合ウィッツ、ロアビィ的合体技，应该还是比较容易的。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、ジャミル、トニヤ击破
己方初期	5+自编小队×4
敌方初期	19

◆ジャミル、ロアビィ和シャギア兄弟战斗有EVENT。ジャミル、トニヤ尽量往下移动，和大部队汇合后再攻击，敌人不算太强。

SECTION 20 フィオとミオ

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、フィオ击破
己方初期	2+自编小队×5
敌方初期	21

◆フィオ、ドモン和フェルディナンド战斗有EVENT。击破一定程度敌人メルクリウス(ミオ)增援出现。フィオ、ドモン和ミオと战斗有EVENT，把ミオ击破后フィオ撤退，有200EXP。敌全灭后ドモン撤退，战场转移。

胜利条件	将シロッコ灭掉
败北条件	ブライト、カミーユ被击破
己方初期	上战所有单位
敌方初期	13个

◇此战可以考虑直接将BOSS击破。如果想抓ゼク的话会耽误一些时间，对方会远距离的间接攻击并且我方会受到敌人大部队的干扰。将シロッコ击破后会发生原作剧场版事件，カミーユ集结了众人灵魂的力量一击将其撞死，EXP+175。结束后出现名场面，精神并没有崩溃，可喜可贺。下一关将开始SEED系列剧情。

SECTION 17 REDとBLUE

胜利条件	敌全灭
败北条件	任意被击破
己方初期	アストレイ。BF/RF
敌方初期	ジン×2

◇没有任何难度和需要注意的地方。

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト被击破
己方初期	小队×3&主舰×1&ジン×1
敌方初期	ジン×8&ドレイク级×1

◇消灭几个敌人后发生剧情，カトル驾驶Wing0出场并将敌人的增援全部灭掉，很明显是与原作一样进入了被0系统影响的疯狂状态。又一次欲下杀手时被アストレイ・BF/RF阻止，败北条件追加“アストレイ・BF/RF被击破”。飞翼作为第3方同时和我方与第2方战斗，注意他的ID厉害机体性能也高，慎重。在战斗前线的アストレイ・BF/RF建议先拉回来。死神ディオ与其战斗有对话。将其击破后发生剧情，カトル离开。



SECTION 18 ヒイロVSカトル

胜利条件	敌人全灭
败北条件	トロワ或ヒイロ被击破
己方初期	小队×4&主舰×1&メリクリウス×1&ヴァイエイト×1
敌方初期	リーオー×4&トーラズ×4&飞翼EW×1

◇一上来马上将W小队拉回来补给，可以的话让敌人第2方跟カトル多打几下，去消耗他的ID。本关请注意飞翼的全体攻击，被他加个ID再来个全体的话我方一个小队可能会全灭。作战时最好将位置控制在己方的主舰指挥范围内，让主舰辅助几个加回避的ID会稍微好些。カトル有HP40%回复的ID，所以可以的话一定要在一个回合内灭掉他。将他击破后发生剧情，トロワ&ヒイロ组队中前者为救后者阻挡了致命一击，此时カトル才清醒过来。在トロワ临爆炸前，女主角神秘未知系统启动，在一瞬间将トロワ的核心救了出来。カトル说想自己一个人清醒一会，撤离战场。将敌人打至3台时第3方援军出现，为トーラズ×8&精神力高达×1&ビルゴⅡ×2，新来这机器在防御方面比较无耻，如果攻击不达到一定程度，射击类不管光线还是实弹都是无效的，所以考虑全捕捉过来吧。BOSS非常喜欢用完全回避，所以这个有点麻烦。将敌人打至3台或者将BOSS击破后敌人会全部撤退。

◇过关后W成员全部加入。真是多亏了我方某舰长的宽宏大量和不记前嫌。

胜利条件	东方不败かガルダ击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×4
敌方初期	8

◆东方不败在这里很强，建议用ID加合体攻击争取一回合干掉他。击破东方不败后，其余敌人撤退。

SECTION 21 シャングリラの少年

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×4
敌方初期	15
胜利条件[变更]	マシュマー击破



◆初期第ブライト不能移动。ミオ和フィオ初次战斗有EVENT。2回合，敌我双方增援，胜利条件变更。由于ZZ被处于包围状态，所以要赶快去援救。ジュドー、カミーユ和マシュマー战斗有EVENT。カミーユ和ジュドー交信有50EXP。ガロード和ジュドー交信有EXP50。这里把マシュマー放在最后击破。

SECTION 22 リィナが消えた

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×4
敌方初期	17

◆打倒一定数量的敌人，我方援军出现。把ゴットン击破后发生剧情，ジュドー和マシュマー战斗有EVENT。如果ジュドー把マシュマー击破有50EXP。全灭后地图变更。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	5+自编小队×4
敌方初期	15

◆敌人第1回合时出现增援，地点在ジュドー小队身边。ジュドー和キャラ、ゴットン战斗有EVENT，カミーユ和キャラ、ゴットン战斗有EVENT，把キャラ击破后能获得EXP奖励。

SECTION 23 マシンと会った日

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	2+自编小队×4
敌方初期	12

◆ドモン初次战斗有EVENT （EXP50） 。战斗结束后地图变更。敌人基本都是单体，所以很简单。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	自军全灭
己方初期	4
敌方初期	7

◆最初的敌人全灭后，敌我双方增援。ウッソ初次战斗有EVENT （EXP50） 。ジュドー、ウッソ和ゴットン战斗有EVENT 。

SECTION 19 インフィニティ

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或女主角被击破
己方初期	小队×5&主舰×1
敌方初期	リーオー×4&トーラズ×8

◇没什么注意的。全灭敌人过关进下半。

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或女主角被击破
己方初期	小队×5&主舰×1
敌方初期	18

◇击破主舰后发生剧情，BOSS驾驶飞翼EW出现，比较难缠。将其击破后对方会启动0系统攻击女主角。女主角也启动0系统，快将其灭掉时被精神力救走并退出战场。EXP+80。对方的精神力高达喜欢完全回避，准备消耗战吧。

SECTION 20 シャングリラの少年

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト被击破
己方初期	小队×4&主舰×1
敌方初期	ガザC×11&ガザD×4（ハンマ。ハンマ增援）

◇第二回合ZZ出现，注意本关主舰不能动。敌人增援出现，白痴的マシュマー来了。败北条件追加ジュドー被击破。ジュドー和カミーユ与之战斗都有对话。将其击破的话直接过关。

SECTION 21 ASTRAY－王道を逸れて－

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或ロウ被击破
己方初期	小队×5&主舰×1
敌方初期	20

◇开始时敌人有3个王牌组成了一小队，注意下，但危险不大。将敌人全击破就可以。全灭后发生剧情，アストレイ・GF天(ロンド)加敌人数个登场。用ロウ将其击破一次后发生剧情，BOSS的HP全回复。再击破一次后BF登场，与RF用交叉火力将其打跑。全灭过关。第2拨敌人中的M1アストレイ大家可以考虑抓几个来。

SECTION 22 リィナが消えた

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト被击破
己方初期	小队×5&主舰×1
敌方初期	21

◇用主舰的间接配合命中上升会有很好的效果。将敌舰击破后，ジュドー一行作为增援出现。ジュドー与マシュマー有对话，击破后EXP+50。之后全灭即可。

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト被击破
己方初期	上半场全部我军
敌方初期	17

◇敌第一回合增援Rジャジャ（キャラ）附加2台ガザD。ジュドー与其有对话，将其击破EXP+50。カミーユ与敌舰战斗有对话。之后全灭即可。



SECTION 24 燃える地球

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、ジュドー击破
己方初期	2+自编小队×5
敌方初期	18

◆ジュドー、カミーユ和ラカン战斗有EVENT，完全没有什么难度，我方只要用合体攻击就能轻松取胜。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	2+自编小队×5
敌方初期	14

◆追加胜利条件&失败条件：サダラーン击破&ブライト、ジュドー击破变为ブル击破&ブライトの击破。
◆第2回合敌我双方增援，胜利条件变化。ジュドー和ブル、グレミー战斗有EVENT，ミオ、女主角和ブル战斗有EVENT，ルー和グレミー战斗有EVENT。ジュドー击破ブル有EVENT，同时ジュドー撤退且失败条件变更。ハマーン击破后过关。

SECTION 25 リィナの血

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、ジュドー击破
己方初期	3+自编小队×5
敌方初期	24

◆ジュドー、ルー和グレミー战斗有EVENT。敌全灭后我方配置初期化，然后敌人增援。ジュドー和オウギュスト战斗有EVENT，オウギュスト击破后过关（ハマーン不存活的情况下）。想多赚些经验值就把オウギュスト留到最后。如果在ハマーン存活的情况下击破オウギュスト，オウギュスト会直接撤退。

SECTION 26 ダブリンの午后

胜利条件	坚持到难民收容完了
败北条件	ブライト、ハヤト、ジュドー击破
己方初期	3+自编小队×5
敌方初期	19

◆注意，我方母舰处于移动不能状态，所以战线不能太靠前，要保护好母舰。ジュドー、カミーユ和ラカン战斗有EVENT，敌全灭后地图转移。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、ハヤト、ジュドー击破
己方初期	3+自编小队×5
敌方初期	21

◆把敌人消灭到一定程度，敌增援出现，胜利条件变更。ジュドー、カミーユ和ラカン战斗有EVENT，ミオ、女主角、ジュドー、カミーユ和ブルッツ战斗有EVENT。ブルッツ的HP在一半以下发生剧情，击破ブルッツ后过版。

SECTION 27 マスターアジア暁に死す

胜利条件	ドモン目标到达
败北条件	ブライト、ドモン击破
己方初期	2+自编小队×5
敌方初期	35

◆这里的敌人很多，所以把主力的机体全部都要强化一下，特别是ドモン的。这里可以选择全灭敌人（如果实力足够的话）或者直接保护ドモン到达目的地。这里的敌人会很密集，采用间接攻击能起到很好的效果。

SECTION23 月に吠える

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト被击破
己方初期	小队×5&主舰×1&スモー×4
敌方初期	16

◇我方的4个NPC部队机体很好用，不用太担心。将敌人击破一定数量时，キャラ带2敌人在左上出现。ゴットン与ジュドー战斗有对话。

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或ロラン被击破
己方初期	上半我军
敌方初期	17

◇倒A高达和黄金スモー的组队实力很强。当敌舰被击破后发生剧情，倒A高达的月光蝶启动，同时敌舰HP回复一半,EXP+80。カミーユ将ヤザン击破后有对话，ヤザン撤离。开精神力高达MK2的BOSS与女主角有对话。月光蝶虽然威力巨大但消耗也非常大，慎用。

SECTION 24 燃える地球

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト被击破
己方初期	小队×6&主舰×1&别动队×1
敌方初期	19

◇カミーユ和ジュドー分别与ラカン战斗有对话。

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或ジュドー被击破
己方初期	小队×6&主舰×1&别动队×1
敌方初期	19

◇敌第二回合有增援7个+1主舰，胜利条件追加为サダラーン击破。ジュドー与ブル和グレミ有对话，露（ルー）与グレミー有对话。建议先击破グレミー。用ジュドー将ブル击破后会发生剧情，ジュドー救ブル后退出战斗,EXP+55。敌人主舰比较耐打，全破后过关。

SECTION 25 リィナの血

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或ジュドー被击破
己方初期	小队×6&主舰×2
敌方初期	28

◇ジュドー和露与グレミー战斗有对话。全灭后敌人24+1主舰出现。胜利条件变更为将マシュマー击破。达成条件后オウギュスト出现。

SECTION 26 ダブリンの午后

胜利条件	等待至难民收容完毕（其实就是敌人全灭）
败北条件	ブライト或ジュドー或ハヤト被击破
己方初期	小队×6&主舰×2
敌方初期	23

◇ジュドー与ラカン战斗有对话。此战主舰是不能行动的，所以建议等敌人送上门来。之后发生名场面，新吉翁投下的殖民卫星向大地坠落。

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或ジュドー或ハヤト被击破
己方初期	小队×6&主舰×2
敌方初期	25

◇敌人被击破一定数量后精神力高达MK2在左上出现。变

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ブライト击破
己方初期 1+自编小队×5
敌方初期 27

◆这里的敌人很多，而且全灭后会再复活一次。所以是场艰苦的持久战，最好就在母舰周围攻击。这里最好使用间接攻击+散开封印的组合能起到绝好的效果。如果SP足够多，直接用合体攻击吧。

胜利条件 东方不败击破
败北条件 ドモン击破
己方初期 ゴッドガンダム[ドモン(明镜止水)]
敌方初期 マスターガンダム(东方不败)

◆这里是和东方不败的单独决斗。ドモン和东方不败战斗有EVENT，之后的战斗中最好使用HP回复的ID。ドモン击破东方不败后有EVENT。

SECTION 28 ネエル·アーガマ

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ライオット击破
己方初期 1+自编小队×4
敌方初期 17
败北条件[变更] ブライト、ライオット击破



◆第2回合，我方ジュドー小队增援，第3回合，敌我双方增援，失败条件变更。ジュドー和ラカン、マシュマー战斗有EVENT。

SECTION 29 ダブルエックス起动！

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ブライト击破
己方初期 5+自编小队×4
敌方初期 34

◆ガロード和シャギア、オルバー战斗有EVENT。击破一定数量的敌人，地图变更。由于ガロード小队只有ガロード是原来的机体所以整体实力较弱，要十分注意。

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ブライト击破
己方初期 1+自编小队×5
敌方初期 25

◆ガロード和シャギア、オルバー战斗有EVENT，有90的EXP奖励。这里推荐让ガロードH化，能大幅度提高小队的战斗力。

SECTION 30 重なる心

胜利条件 敌部队击破
败北条件 フィオ、ミオ、ライオット击破
己方初期 4
敌方初期 10
败北条件[变更] ブライト、ミオ击破

◆最初1敌人被击破后会复活。ミオ和フェルディナンド战斗有EVENT。第2回合，我方增援，失败条件变更。请先给フィオ他们回复PW，相信这个时候应该差不多用尽了。敌人全灭后，敌人增援。フィオ、ミオ、アムロ、カミーユ、ジュドー、ドモン和アークライト战斗有EVENT。アークライト每回合都会回复HP，争取在一个回合内击破。全灭后过版。

更胜利条件，为ブルツー击破。ジュドー与ラカン战斗有对话。ブルツー与カミーユ、ジュドー和女主角战斗都有对话。当用ジュドー将ブルツーHP减少到一定程度时发生剧情，ブル为ジュドー战死，EXP+90。同时ブルツー还保持有5000多HP，再次用ジュドー与ブルツー战斗依然有剧情对话，最后击破发生剧情战斗。

SECTION 27 ネエル·アーガマ

胜利条件 敌人全灭
败北条件 ブライト被击破
己方初期 小队×4&主舰×1
敌方初期 16

◇第二回合敌人增援16个，我方新主舰和3个小队增援。败北条件追加，为ビーチャ被击破。本关敌人都很集中，建议用间接多作打击。全灭后过关。

SECTION 28 新たなるG

胜利条件 敌人全灭
败北条件 ロウ被击破
己方初期 小队×1
敌方初期 4

◇将初期的敌人全灭后，转换地图。初期敌人16个，第二回合ハイペリオン高达（カナード）+4敌人增援。アストレイBF/RF与其战斗都有对话。将其击破一次后全回复且敌人又有增援。然后发生剧情，プレア为保护主舰出战，随后ヒイロ救场，事件EXP+90。ヒイロ与カナード战斗有对话，将其击破的话发生剧情，事件EXP+90。

SECTION 29 勇气あるもの

胜利条件 敌人全灭
败北条件 ブライト或プレア被击破
己方初期 小队×6&主舰×1
敌方初期 第2方敌人12个；第3方敌人11个

◇敌人中有ロザミア，カミーユ与其战斗有对话。第二回合增援ハイペリオン高达+敌人9个。胜利条件变更为ハイペリオン高达击破。ヒイロ与カナード战斗有对话。プレア与其战斗直接进入剧情战斗，将其击破后会全回复一次，再次击破后发生剧情，事件EXP+225。

SECTION 30 アクシズの战斗

胜利条件 敌人全灭
败北条件 ブライト被击破
己方初期 小队×6&主舰×1
敌方初期 21

◇ラカン与ロライ有对话。ジュドー与其战斗有对话，将其击破后EXP+100。随后敌人追加13个，其中包括ブルツー。女主角与ジュドー同敌人NT部队交战时有对话。用ジュドー与ブルツー交信后EXP+60，同时ブルツー撤退。敌人再次增援9个+グレミー&ブルツー。ジュドー和露与グレミー和ブルツー战斗分别有对话，女主角和グレミー战斗也有对话。将グレミー先击破的话ブルツー会撤退，事件EXP+250。



SECTION 31 アクシズの战斗

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	2+自编小队×6
敌方初期	21

◆ジュドー、ウッソ和ラカン战斗有EVENT。敌全灭后敌人增援1到达。ジュドー、ミオ和ブルッー战斗有EVENT。ジュドー和ブルッー交信有EVENT（EXP60）。ブルッー撤退后敌人增援2到达。ジュドー、ミオ和グレミー、ブルッー战斗有EVENT。ルー和グレミー战斗有EVENT。击破グレミー、ブルッー后发生EVENT（EXP250）。

SECTION 32 バイブレーション

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、ジュドー击破
己方初期	2+自编小队×6
敌方初期	32
败北条件[变更]	ブライト击破

◆ジュドー和キャラ、マシュマー战斗有EVENT。マシュマー被击倒后会H化复活。ジュドー击破キャラ、マシュマー分别有100EXP奖励。敌全灭后ジュドー撤退，敌人增援出现，同时失败条件变更。全灭敌人后地图转移。

胜利条件	ハマーン・カーン击破
败北条件	ジュドー击破
己方初期	ZZガンダム(ジュドー)
敌方初期	キュベレイ/ハマーン[ハマーン(ハイパー)]

◆ジュドー和ハマーン战斗有EVENT。ハマーン在敌方回合时会回复100%的HP，所以要一口气打倒她。

SECTION 33 不死の兵团

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×6
敌方初期	14

◆最初的战斗有EVENT，敌人会复活。敌全灭后敌增援出现。ブライト、ジュドー、ミーユ、ファ和アーガマ战斗有EVENT。ブライト击破アーガマ有100EXP。カミーユ、ブライト和ロベルト、アポリー战斗有EVENT。カミーユ或ブライト击破ロベルト、アポリー分别有100EXP奖励。カミーユ、ファ和シャギア、オルバ战斗有EVENT，而且カミーユ会H化。ガロード和シャギア，オルバ战斗有EVENT。ファ和アポリー战斗有EVENT。全灭后过关。

SECTION 34 决着

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×6
敌方初期	28

◆我方开始是被包围状态，要保护好母舰。消灭一定程度的敌人后，敌方出现增援，全灭后战场转移。フィオ、ミオ和シルカ战斗有EVENT。

胜利条件	アークライト击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×6
敌方初期	47

◆アムロ、カミーユ、ジュドー、ガロード、フィオ、ミオ、ウッソ、ドモン、ロウ和アークライト战斗有EVENT。アークライト被击倒后会复活一次。アークライト再次击倒后会以

SECTION 31 バイブレーション

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或ジュドー被击破
己方初期	小队×6&主舰×1
敌方初期	32

◇ジュドー与キャラ、マシュマー战斗都会有对话。将キャラ击破后有EXP+100；将マシュマー击破后会全回复一次，并且进入H化模式，再次击破后EXP+100。ジュドー退出战场，敌人增援16个。新来的敌人会用ID，多利用间接攻击吧。女主角与新敌人战斗会有对话，之后全灭即可。敌全灭后切换地图。

胜利条件	ハマーン被击破
败北条件	ジュドー被击破
己方初期	ZZ高达
敌方初期	白色卡碧尼

◇此战一定要速战速决，时间拖得越久对我方越不利。ハマーン会HP100%回复的ID，在低于一定时便会全回复，所以要2下解决。建议开始ジュドー第一回合什么都不做，存盘。等ハマーン进攻时用增加命中和攻击的ID，再用光剑近身，如果被躲避掉就读记录。接下来ジュドー先使用非战斗ID最后一个，然后在战斗中依旧使用命中攻击大上升的ID，配合特殊武器光线カノン炮一次性将ハマーン击破。达成条件后发生剧情，双方都H化，最后发生名场面，事件EXP+250。

SECTION 32 出击Gチーム

胜利条件	敌人全破
败北条件	ブライト、女主角或ヒイロ被击破
己方初期	小队×6&主舰×1
敌方初期	第二方敌人26个，第三方敌人24个

◇五飞与敌人トレーズ战斗会有对话，然后发生剧情战斗。将其击破后发生剧情，事件EXP+250。ミリアルド出现，增援14个敌人，要注意其的飞翼EW全体攻击。ヒイロ与其战斗有对话，シルカ被击破一次后会H化。敌人全灭过关后，原创舰长离队。

SECTION 33 心，坏れて

胜利条件	敌人全破
败北条件	ブライト或女主角被击破
己方初期	小队×6&主舰×1
敌方初期	30

◇ミリアルド被击破一次后发动0系统，再次击破后剧情战斗，事件EXP+100。用カミーユ将ロザミア击破后剧情战斗，事件EXP+100。全灭后过关。

SECTION 34 霸道の果てに

胜利条件	敌人全破
败北条件	ブライト被击破
己方初期	小队×6&主舰×1&别动队×1
敌方初期	10

◇目前为止最难也最麻烦的一关。开始10个敌人不要太着急打，让主舰去被攻击几次，然后尽量让我方能H化的机师都进入状态。全灭后敌人追加13个，我方ライオット(H化)参加战斗。同时作战条件变更，胜利条件为将女主角击破，败北条件为ブライト或ライオット被击破。将女主角击破后，事件EXP+60。胜利条件再次变更为，我方任意单位与女主角交信。达成条件后胜利条件变更为ライ

一半的HP复活。优先消灭会回复、补给的母舰。アークライト击破后过关。

SECTION 35 メビウスの轮から

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×6
敌方初期	28

◆ジュドー、ドモン的初次战斗都有EVENT。アムロ、カミーユ和レズン战斗有EVENT。消灭一定程度的敌人，我方增援，ロウ初次战斗有EVENT。敌全灭后过关。

SECTION 36 忌まわしき记忆とともに

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、アムロ击破
己方初期	2+自编小队×6
敌方初期	39
胜利条件[变更]	シャア击破

◆消灭一定程度的敌人，敌方增援，胜利条件变更。アムロ和クェス、シャア、ギュネイ战斗有EVENT。アムロ击破クェス后H化。カミーユ、ジュドー、ロウ、ガイ、ドモン、フィオ・ミオ、ウッソ、ガロード、ジャミル和シャア战斗有EVENT。シャア击破后HP全满复活。再次击败シャア后过关。

SECTION 37 予兆の炮火

胜利条件	敌部队击破
败北条件	タリア击破
己方初期	7
敌方初期	5
胜利条件[变更]	ブライト、タリア击破

◆アレックス和スティング战斗有EVENT。イザーク和アウル战斗有EVENT。シン、ルナマリア和ステラ战斗有EVENT。消灭一定程度的敌人，敌我双方出现增援，失败条件变更。イザーク、ディアッカ和アレックス合流有EVENT （EXP110）。ミオ和アレックス交信有65EXP。在和アレックス交信后第2回合，如果场上还有被盗的ガンダム的话，フィオ、ミオ之间会发生有关被盗的ガンダム的EVENT （EXP110）。合流后イザーク、アレックス最初的战斗有EVENT。レイ和ネオ战斗有EVENT。

SECTION 38 战场への归还

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×6
敌方初期	30
败北条件[变更]	ブライト、タリア击破

◆消灭一定程度的敌人，敌人增援。再消灭一定程度的敌人，我方增援，失败条件变更。アムロ和ルナマリア交信有EVENT(EXP65)。ミオ和アスラン交信有EVENT （EXP65）。

SECTION 39 苍天の剑

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、タリア击破
己方初期	6+自编小队×6
敌方初期	32

◆这里首要任务是要让タリア她们与我方大部队合流。这里的敌人很多，但是不太强。

オット与女主角交信。这里有个小秘密，我军在胜利条件为ライオット与女主角交信达成后，任意单位依然可以与其交信，每次可拿到EXP+60，所以可以利用这点拿到许多经验。达成条件后女主角恢复记忆，敌人有9个增援，同时前期剩余敌人全退。胜利条件变更为敌人全破，败北条件追加女主角被击破。将BOSS击破一次后其会进入0系统，并且追加敌人27个。再一次击破后发生剧情战斗，然后事件EXP+100。

SECTION 35 血と绊

胜利条件	敌人全破
败北条件	女主角、ライオット或エミリア被击破
己方初期	小队×2&主舰×1
敌方初期	7

◇シルカ被击破后撤退，女主角也离开战场。敌人增援4个。

胜利条件	シルカ被击破
败北条件	女主角被击破
己方初期	飞翼EW
敌方初期	トールギスIII×1

◇一次战斗后双方全回复。再次击破后发生剧情，此人为女主角的妹妹，事件EXP+250。

SECTION 36 メビウスの轮から

胜利条件	敌人全破
败北条件	ブライト被击破
己方初期	小队×6&主舰×1
敌方初期	28



◇アムロ与レズン战斗有对话。敌人一定数量击破后我方增援アストレイRF&M1アストレイ。ロウ与敌人战斗有对话。敌全灭过关。

SECTION 37 忌まわしき记忆と共に

胜利条件	敌人全破
败北条件	ブライト或アムロ被击破
己方初期	小队×6&主舰×1&别动队×1
敌方初期	39

◇一定数量敌人击破后 右上追加敌人增援5个，胜利条件也会变更为将シャア击破。本关敌人非常之多，而且机师和机体数值都很出色，前几个回合打得会比较辛苦。建议将小队一字型排开，主舰藏在后面，然后主舰使用回合范围ID，这样会好打得多。撑过2回合就感觉好多了，期间要注意小队的补给，PW消耗是非常快的。アムロ与敌人2个BOSS都会有对话。将敌 人红色主舰击破后事件EXP+65。将シャア击破一次后会全 回复，再次击破后发生剧情战斗和名场面，最后事件EXP+274。

SECTION 38 予兆の炮火

胜利条件	敌人全破
败北条件	タリア被击破
己方初期	ミネルバ主舰&SEED D机师×6
敌方初期	6

◇アレックス与イザーク&ディアッカ组队后事件。第二回合敌人增援30个，我方增援小队×6&主舰×1。败北条件追加，为ブライト被击破。敌人不喜欢散开，利用这点多用间接攻击吧。ネオ与レイ战斗有对话，ステラ与ルナマリア战斗有对话，将ステラ击破后有对话。全灭敌人后过关。

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ブライト、タリア、シン击破
己方初期 5+自编小队×6
敌方初期 25（第3方敌人机体：2）

◆シン和キラ战斗有EVENT。第2方敌人全灭后过关，没有必要消灭第3方敌人，不过消灭第3方敌人有110EXP奖励。

SECTION 40 ステラ

胜利条件 ネオ和スティング击破
败北条件 ブライト、自编军队以外击破
己方初期 10+自编小队×6
敌方初期 31
胜利条件[变更] ステラ击破

◆シン和ネオ、ステラ战斗有EVENT。キラ、カガリ和ネオ、ステラ、スティング战斗有EVENT。胜利条件变更前デストロイガンダム(ステラ)被击破后会复活一次。ネオ和スティング击破后胜利条件变更，注意デストロイガンダム的立场对所有射击武器有效，所以尽量使用近战武器。ステラ击破后过关。

SECTION 41 混沌の先に

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ブライト击破
己方初期 1+自编小队×6
敌方初期 40

◆プロフェッサー和ロウ最初的战斗有EVENT。フィオ、ミオ最初的战斗有EVENT。敌人呈包围状态，优先保护好母舰。在敌人还未冲过来的时候可以利用间接攻击削弱敌人。全灭后过关。（PS：如果3回合之内过关且无人被击破，我方会被评价为怪物。）

SECTION 42 自由と正义と

胜利条件 敌部队击破
败北条件 マリュー击破
己方初期 4
敌方初期 8

◆我方虽然只有3机可以作战，但都很强，所以不用太担心。敌全灭后进入下一段剧情。

胜利条件 敌部队击破
败北条件 マリュー击破
己方初期 9
敌方初期 31
败北条件[变更] マリュー、ブライト击破

◆第2回合我方援军在地图左上登场。キラ、アスラン和レイ战斗有EVENT。キラ、アスラン和シン战斗有EVENT。アスラン再次和シン战斗有EVENT（75EXP）。敌人全灭后过关。

SECTION 43 新世界へ

胜利条件 レクイエム发射前敌部队击破(9回合以内)
败北条件 ブライト、ゲスト击破
己方初期 9+自编小队×6
敌方初期 43

◆エターナル和ルナマリア战斗有EVENT（75EXP）。アスラン和ルナマリア战斗有EVENT。アスラン、マリュー和タリア战斗有EVENT。这里由于SEED DESTINY系的人一个都不能死，最好把那些大众脸扔到后方。マリュー和ラク

SECTION 39 战场への归还

胜利条件 敌人全破
败北条件 ブライト被击破
己方初期 小队×6&主舰×1
敌方初期 30

◇一定数量敌人击破后增援观星者敌人9个，数值很不错，建议抓来用。我方ミネルバ主舰&SEED D机师×4左上增援，败北条件追加タリア被击破。

SECTION 40 苍天の剑

胜利条件 敌人全破
败北条件 ブライト、タリア或シン被击破
己方初期 小队×6&主舰×2& SEED D机师×4
敌方初期 32

◇将ステラ&アウル击破后有对话。全灭敌人后发生剧情，然后是キラ将アスラン削人棍剧情。

胜利条件 敌人全破
败北条件 ブライト、タリア或シン被击破
己方初期 上半我军全体
敌方初期 第二方敌人25个；第三方敌人2个

◇利用フリーダム可以削弱些敌人的实力。シン与キラ战斗有对话，击破后事件EXP+110。击破第三方主舰大天使号事件EXP+110。然后发生剧情，シン将以前收留过他的奥布舰长无情杀掉。

SECTION 41 ステラ

胜利条件 ネオ和スティンク被击破
败北条件 ブライト或本关SEED D任意机师、主舰被击破
己方初期 小队×6&主舰 ×3&フリーダム、ミネルバ机师3人组
敌方初期 31

◇ネオ与シン有对话，将其击破后有剧情。キラ与スティンク战斗有对话。达成条件后胜利条件变更为将ステラ击破。キラ与ステラ战斗有对话。シン将ステラ击破后发生剧情战斗，ステラ死亡。シン转而攻击キラ，キラ大破后撤退。过关后发生名场面。

SECTION 42 混沌の先に

胜利条件 敌人全破
败北条件 ブライト被击破
己方初期 小队×6&主舰×1
敌方初期 40

◇没任何要点，全灭敌人后过关。

SECTION 43 自由と正义

胜利条件 敌人全破
败北条件 ブライト或マリュー被击破
己方初期 小队×6&主舰×1&大天使，アカツキ，无限正义，强袭自由
敌方初期 35个

◇全灭敌人进入后半。

胜利条件 敌人全破
败北条件 ブライト或玛琉被击破
己方初期 小队×6&主舰× 1&大天使号，无限正义，强袭自由
敌方初期 33

◇第二回合发生剧情增援，大天使被攻击时ネオ回来救场。キラ和アスラン与シン和レイ战斗分别都有对话，全灭敌人后过关。

ス由于有EVENT，所以必须要在前线小心保护。敌全灭后过关。

SECTION 44 最后の力

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ブライト击破
己方初期 11+自编小队×6
敌方初期 65



◆フィオ、ムウ、キラ、カミーユ、ジュドー和レイ战斗有EVENT。ロウ、アスラン、アムロ、ドモン、ミオ和シン战斗有EVENT。シン、レイ被击破后都会复活一次。全灭后通关。キラ击破レイ有EVENT（EXP375），アスラン击破シン有EVENT（EXP375）。

SECTION 44 新世界へ

胜利条件 レクイエム发射前将敌人全灭（10回合）
败北条件 ブライト或我方SEED D单位被击破
己方初期 小队×6&主舰×1&永恒号&大天使号&∞ジャスティス、ストライクフリーダム、アカツキ
敌方初期 43

◇ルナマリア与アスラン战斗有对话。尽快将敌舰全击破，他们会为自己的机体进行补给。如果速度快的话3回合就够了。アスラン与ミネルバ主舰战斗有对话，击破后发生ミネルバ与大天使对峙剧情，被アカツキ救场。

SECTION 45 最后の力

胜利条件 敌人全破
败北条件 ブライト被击破
己方初期 小队×6&主舰×1&大天使号、永恒号、∞ジャスティス、ストライクフリーダム、克莱因派大魔×3、イザーク专用老虎、ディアッカザク
敌方初期 65

◇将シン和雷击破后分别会全回复。将シン第二次击破后发生剧情，事件EXP+375。将雷击破后会发生剧情。将敌人全灭后过关，有名场面。

Ex SECTION

（本篇结束后索敌2回合）

SECTION Ex01 クロスボ-ン・バンガ-ド

胜利条件 敌部队击破
败北条件 シ-ブック击破
己方初期 2
敌方初期 2

◆我方移动或者等到第2回合，发生剧情地图变更。

胜利条件 敌部队击破
败北条件 シ-ブック击破
己方初期 2
敌方初期 8
胜利条件[变更] 和セシリ-交信
败北条件[变更] ブライト、シ-ブック击破
胜利条件[变更] 敌部队击破

◆第2回合敌我双方援军到达，胜利、失败条件变更。シ-ブック和セシリ-交信后（150EXP），セシリ-变成我方。之后ザビ-ネ撤退，同时胜利条件再次变化。敌全灭后过关。

SECTION Ex02 宇宙の妖花

胜利条件 敌部队击破
败北条件 ブライトまたはシ-ブック、セシリ-击破
己方初期 3+自编小队×6
敌方初期 18
败北条件[变更] ブライトまたはシ-ブック击破

◆击破一定数量敌人，敌人增援。シ-ブック、セシリ-和ザビ-ネ战斗有EVENT。フィオ、ミオ和ガロッゾ战斗有EVENT。ガロッゾ在这里攻防都很强，而且命中高得离谱，尽量使用合体攻击。ガロッゾ被击破后会复活，同时セシリ-撤退，シ-ブックH化。失败条件变更。



Ex SECTION

SECTION Ex01 クロスボ-ン・バンガ-ド

胜利条件 敌人全灭
败北条件 我方西布克小队任意被破
己方初期 F91&ベビーガン
敌方初期 4

◇第一回合敌人变为8个，并有24个敌人增援。我军增援，胜利条件变更为与セジリー交信，败北条件追加ブライト被击破。交信后事件EXP+150。然后BOSS撤退，胜利条件变更为敌人全灭，达成后过关。



SECTION Ex02 宇宙の妖花

胜利条件 敌人全灭
败北条件 ブライト或西布克或セジリー被击破
己方初期 小队×6&主舰×1&F91小队
敌方初期 18

◇将敌人一定数量击破后会有28个增援。F91小队2机师与ザビーネ都有对话。宇宙妖花的ID比较强劲，将其击破后发生剧情，セジリー被击破。西布克H化，宇宙妖花全回复。再次击破后事件EXP+150。

SECTION Ex03 过ぎ去りし流星

胜利条件 敌人全灭
败北条件 ブライト
己方初期 小队×6&主舰×1
敌方初期 9

◇全灭后敌人有30个增援。将五飞击破后会退离战场。全灭敌人即可。

(Ex02f结束后索敌2回合)

SECTION Ex03 デビルガンダム再び

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×6
敌方初期	24

◆最初的战斗有EVENT，敌人会复活。フィオ、ミオ、ドモン最初的战斗有EVENT。敌全灭后地图变更。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破
己方初期	1+自编小队×6
敌方初期	27

◆第1次攻击デストロイガンダム后它会回复一次，全灭后过关。

SECTION Ex04 出击！ガンダム连合

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、ドモン击破
己方初期	2+自编小队×6
敌方初期	44

◆这里的敌人HP很高，命中回避也很高，能力不足的话会陷入苦战。全灭后地图转移。

胜利条件	ウルベ击破
败北条件	ブライト、ドモン击破
己方初期	2+自编小队×6
敌方初期	36

◆ドモン和ウルベ的战斗有EVENT。ウルベ的间接攻击攻击力非常高，一定要小心。而ウルベ会使用HP回复的ID加上敌方行动时自动回复HP，所以要一口气解决掉。ウルベ击破后地图变更。

胜利条件	レイン击破
败北条件	ドモン击破
己方初期	ゴッドガンダム(ドモン)
敌方初期	デビルガンダム(レイン)

◆ドモン和レイン的战斗有EVENT。レイン的HP低于一半时发生剧情，这里是"爱之石破天惊拳"的EVENT，之后自动过关。

(Ex04f结束后索敌2回合)

SECTION Ex05 我らが求めた战争だ

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ガロード击破
己方初期	5
敌方初期	10

◆这里只要让ガロード和ジャミル全部H化，战斗是非常轻松的。全灭后转移到下个战场。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、ガロード击破
己方初期	6+自编小队×6
敌方初期	40

◆フィオ、ミオ、ガロード、ジャミル和シャギア、オルバ战斗有EVENT。这里建议让ガロード他们全部往后撤，我方全部准备间接攻击的武器，摆好阵势等敌人冲过来再给予重创。敌人全灭后过关。

(Ex05结束后索敌3回合)

SECTION Ex06 その暗の名は木星

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト击破

SECTION Ex04 Endless Waltz

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或ヒイロ被击破
己方初期	小队×6&主舰×1&别动队×1
敌方初期	48

◇将五飞击破一次后他会全回复，再次击破后会发生剧情战斗，然后五飞加入我方并和ヒイロ组队，事件EXP+150。全灭敌人进下半关。

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト或ヒイロ被击破
己方初期	上半结束时我军全体
敌方初期	48

◇己方出场时全军HP为最大值的一半，对自己有信心的玩家完全可以无视这点向前冲去，如果想打得比较稳妥就建议先往下撤退同时主舰进行补给。

SECTION Ex05 その暗の名は木星

胜利条件	敌人全灭
败北条件	ブライト被击破
己方初期	小队×6&主舰×1&别动队×1
敌方初期	20



◇将敌人一定数量击破后会有增援，クロスボーンガンダムX1&X2&マザ・バンガード和普通敌人数个。X1与我方任意单位作战都会有对话。全灭后剧情，敌人新增援32个。我军海贼X1&X2&X3&マザ・バンガード。败北条件追加为マザ・バンガード被击破。

SECTION Ex06 暗き星海に沈む

胜利条件	ザビーネ被击破
败北条件	キンケドゥ被击破
己方初期	クロスボーンガンダムX1
敌方初期	クロスボーンガンダムX2

◇战斗一次后就会发生剧情，キンケドゥ被打落至地球。

胜利条件	敌人全破
败北条件	ブライト或トビア被击破
己方初期	小队×6&主舰×1&骷髅高达X3
敌方初期	33

◇ザビーネ被击破后会有对话，然后逃跑。敌人没什么可注意的，全灭即可。

SECTION Ex07 敌意という名の邻人

胜利条件	敌人全破
败北条件	ブライト或トビア被击破
己方初期	小队×6&主舰×1&别动队×2
敌方初期	38个

◇キンケドゥ与ザビーネ战斗有对话，击破后发生剧情战斗。ディビニダド的间接攻击配合ID后打击效果非常高，如果可能会被击破的话还是选择用散开吧。当トビア与ベルナデット战斗一次后会发生剧情，胜利条件变更为将ベルナデット救出（其实就是将其HP削减至0）。击破后发生剧情战斗，胜利条件再次变更为敌人全破，达成条件后过关。

己方初期	1+自编小队×6
敌方初期	20

◆击破一定数量的敌人，敌人增援出现。クロスボーンガンダムX1与我方战斗有EVENT。全灭后转移到下一个战场。

胜利条件	木星军击破
败北条件	ブライト、・・・击破
己方初期	5+自编小队×6
敌方初期	32

◆クロスボーンガンダムX1小队很强，基本不用担心被击坠。全灭后过版。

SECTION Ex07 暗き星海に沈む

胜利条件	ザビーネ击破
败北条件	キンケドゥ击破
己方初期	クロスボーンガンダムX1(キンケドゥ)
敌方初期	クロスボーンガンダムX2(ザビーネ)

◆击破一定数量的敌人后，敌方增援出现。クロスボーンガンダムX1与我方战斗会有EVENT。全灭后转移到下一个战场。

胜利条件	木星军击破
败北条件	ブライト、・・・击破
己方初期	5+自编小队×6
敌方初期	32

◆キンケドゥ和ザビーネ战斗后有EVENT。之后发生剧情，战场回到大地图这边。

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、トビア击破
己方初期	2+自编小队×6
敌方初期	33

◆这里的敌人基本都是3个以上的小队，最好用间接攻击把他们打散，否则我方很容易受到重创。

SECTION Ex08 人と継ぐ者の合间に

胜利条件	敌人全破
败北条件	ブライト或トビア被击破
己方初期	小队×6&主舰×1&别动队×3
敌方初期	48

◇一开始扎夫特赶来救场灭掉了木星军大部分主舰。一定敌人击破后敌方增援18个，其中包括7个ディビニダド。建议玩家计算出距离，让对方的间接攻击打不到从而主动接近玩家，这样的威胁会小很多。ディビニダド们的ID比较厉害，建议攻击前使用主舰范围ID予以辅助。将7台ディビニダド全击破后敌人ディビニダド本体出现，此时胜利条件变更为将其击破。击破一次后ディビニダド会有全回复，再次一击破后剧情战斗，トビア将其击落之地球，然后キンケドゥ了结了此场战斗。之后就是真结局画面了，交代了战后大家的去向。最后记录后ブライト会告诉玩家可以进行模拟战斗了，在索敌里的最后一个地图。



SECTION Ex08 敌意という名の邻人

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、トビア击破
己方初期	3+自编小队×6
敌方初期	38
胜利条件[变更]	ベルナデット救出(HP减为0)
胜利条件[变更]	敌部队击破

◆キンケドゥ和ザビーネ战斗有EVENT。キンケドゥ击破ザビーネ有EVENT。我方和ベルナデット战斗有EVENT，胜利条件变更。达成之后发生EVENT，胜利条件再次发生变化，敌全灭后过关。

SECTION Ex09 人と継ぐ者の间に

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ブライト、トビア击破
己方初期	4+自编小队×6
敌方初期	48
胜利条件[变更]	クラックス・ドゥガチ击破

◆击破一定数量的敌人，敌人增援出现。这次的增援非常强，都是些BOSS级别的机体。所以能力不够的话我方很容易被全灭。全灭后敌人再次增援，同时胜利条件变更。不愧是最终BOSS，机体的RK等级是50级。ディビニダド(クラックス・ドゥガチ)击破后会复活一次，再次全灭后EX通关。通关后キンケドゥ等人正式加入我方。

◆注意：フィオ篇Ex通过后，索敌出现特别关卡：演习SpFBf；ニケア篇Ex通过后，索敌出现特別关卡：演习SpFBn。这些特别关卡的敌人基本都是由各个路线的BOSS以及他们的专属座机组成。

HP 8450 PW 244 武 ハイメガキャノン 攻 2680×3 命 97 PW 39 単体攻撃
HP 8450 PW 222 武 (ビームライフル) 攻 1590×3 命 97 PW 20 単体攻撃
HP 10900 PW 222 武 ビームサーベル 攻 3330×1 命 97 PW 18 単体攻撃
HP 8450 PW 233 武 アームビームガン 攻 1790×3 命 97 PW 20 単体攻撃
L: 上画面切替 フォーメーション 戻る 決定

战史ファイル



一共有10个历史的剧情部分，分别对应不同的历史作品。按从上往下，从左到右，依次排号为1～10。随着流程而增加相应的作品。

SECTION M01 ソロモン攻略战

（第7话以后）

胜利条件	敌部队击破
败北条件	アムロ、スレッガー、WB击破
己方初期	16
敌方初期	10

◇第1回合敌人行动时敌方增援。而我方第2回合也出现增援。开始时建议把アムロ、スレッガ一和セイラ编成一个小队。アムロ与ガトー战斗有EVENT，ベルナルド小队与ガトー战斗有EVENT。其他的人也尽量都组成3或4人小队以提高战斗效率。在消灭一定数量的敌人后发生剧情，敌人再次增援。优先把ガトー击破，之后再集中对付ドズル。把ドズル的HP削减到1/4时发生剧情，之后过版。得到机体ビグ・ザム和2个强化芯片。

SECTION M02 光る宇宙

（通过ソロモン攻略战以后）

胜利条件	シャア或ララァ击破（敌部队击破）
败北条件	アムロ、セイラ、ブライト击破
己方初期	13
敌方初期	12

◇这里一开始就把アムロ、セイラ、ガイ组成一个小队，セイラ、ガイ和シャア战斗有EVENT，アムロ、セイラ和ララァ战斗有EVENT。其余的小队和母舰全部往アムロ的小队靠拢。把シャア或ララァ击破后，发生经典的剧情，之后アムロ和シャア撤退，胜利条件发生变化。接下来，利用小队的优势兵力集中消灭剩下的部队（最好用间接武器把敌人的小队打散）。整体的难度不大，只要小心回复就行。过关得到エルメス和强化芯片。

SECTION M03 震える山

（关卡ダカールの日通过以后）

胜利条件	敌部队击破
败北条件	シロー击破或者其余ガンキャノン全灭
己方初期	7
敌方初期	3

◇这次是08MS小队的剧情。开始时我方人数众多，敌人相对弱一些。但是敌人能力很高，不用ID的话会很艰苦。建议把シロー和カレン他们合并为一个小队，其余两队大众脸也合并为一个小队。シロー、カレン、サンダース和ノリス战斗有EVENT，把他击破后发生剧情，失败条件变更，进入下一个阶段。

胜利条件	アプサラス击破
败北条件	シロー击破或者其メガ粒子炮发射
己方初期	12
敌方初期	6

◇第一回合敌方行动时发生剧情，シロー强制移动到地图中央的右侧。在这里等后面的部队和シロー汇合后再向前进。シロー队一直往上冲，其余3个小队留下拖住2个杂兵小队。对付杂兵小队用陆战型ガンダム小队做诱饵，其余两个小队全力用间接攻击，顺利的话3个回合就能搞定。シロー队用两次ID即可击破アプサラス（注意，在敌方回合アプサラス不会主动攻击）。过版后シロー和アイナ加入。



SECTION M04 ポケットの中の战争

（第2话以后）

胜利条件	核攻击前到达联邦军基地（5回合）
败北条件	バーニイ击破
己方初期	4
敌方初期	8

◇开始的时候我方机体都是分散的，要把他们集中到一个小队。在敌人进攻的时候基本可以做到一次干掉敌人的一个小队。这样基本上在第2回合就能把敌人全部消灭。在敌全灭或者到达指定地点后发生剧情。除バーニイ外全部队员都牺牲了，这时胜利条件变化：クリス击破&バーニイ生存，同时敌人增援。和クリス交战有EVENT。之后胜利条件变更：和クリス交信。之后就过版了，在过版后クリス&バーニイ加入。

SECTION M05 强袭、阻止限界点

（第3话以后）

胜利条件	敌部队击破
败北条件	コウ击破
己方初期	1
敌方初期	8

◇コウ与ガトー战斗有EVENT。第2回合我方增援，这时敌方的母舰自动退场。失败条件追加シナプス击破。コウ、アデル、モンシア、ベイト与ガトー战斗有EVENT。由于ガトー会使用HP回复40%的ID，所以优先集中火力消灭ガトー。剩余5机时发生剧情，第3方登场，同时敌方增援。下一回合，我方再次增援，数量比较多，完全可以当炮灰用。这里コウ再次和ガトー战斗有EVENT。只要击破ガトー第3方敌人会自动撤退。过关后ガンダムGP03 デンドロビウム（コウ・ウラキ）加入。





(第27话以后)

SECTION M06 决意の炮火

胜利条件	敌部队击破
败北条件	キラ、マリュー击破
己方初期	9
敌方初期	10

◇第2回合，我方出现增援。这里建议把所有主力聚合到一个小队，提高整体的战斗效果，杂兵也可以分成2个小队，针对未死的敌人进行最后的清理工作。キラ用ID觉醒后很强，基本没人能打得到他，再加上他的全体攻击，基本上不用太担心。第3回合敌我双方增援，敌全灭后过关。过关得到一架M1アストレイ和一个强化芯片。

(第32话以后)

SECTION M07 终末の光

胜利条件	敌部队击破
败北条件	キラ、マリュー、ムウ击破
己方初期	14
敌方初期	16

◇这里队伍很分散，建议把ムウ、ディアッカ和イザーク合成一队，以キラ和ムウ小队为主力进行攻击。ドミニオン(ナタル)击破后发生剧情，之后ムウ撤退。击破オルガ后发生キラ、アスラン的合体攻击EVENT。击破クロト后发生イザーク援护防御的EVENT。击破シャニ后发生イザーク援护攻击的EVENT。全灭后过版。过版后获得エールストライクガンダム、アップグレードL5。



(终末の光通过后)

SECTION M08 终わらない明日へ

胜利条件	敌部队击破
败北条件	キラ、マリュー击破
己方初期	10
敌方初期	24

◇击破ラウ后ラウ满HP复活一次，同时キラ小队也全部回复。再次击破ラウ后，キラ撤退。敌全灭后过版，这里敌人很多，考虑到击破ラウ后キラ会撤退，建议把ラウ留到最后来击破。过版后获得ジャスティスガンダム、アップグレードL6。

(男主角路线第12话以后)

SECTION M09 その名は东方不败

胜利条件	敌部队击破
败北条件	ドモン击破
己方初期	3
敌方初期	8

◇ドモン和デスアーミー战斗有EVENT，デスアーミー强制复活一次。之后3人组成一个小队。全灭后进入下一个战场。

胜利条件	敌部队破击
败北条件	ドモン击破
己方初期	1
敌方初期	3
胜利条件[变更]	东方不败破击

◇消灭初期敌人后发生剧情。之后敌我双方增援，同时胜利条件变更。只要击破东方不败就能过关。如果在之前的关卡把等级练高点，这里会非常轻松。过版后这里可以得到2个珍贵的升级LV7的强化芯片。

(女主角路线第11话以后)

SECTION M09 悲しき决战

胜利条件	ゼクス击破
败北条件	无
己方初期	1
敌方初期	1
胜利条件[变更]	敌部队击破&自军全灭

◇W里的经典场面，一开场就是一对一的决斗。这里暂时没有失败条件，可以放心打，应该不会被干掉。第3回合发生剧情，敌人增援，胜利和失败条件变化。

◇ヒイロ和ゼクス机体的HP全恢复。剩下的敌人不足为惧。过版后这里可以得到2个珍贵的升级LV7的强化芯片。

(苍天の剑过关以后)

SECTION M10 STARGAZER

胜利条件	敌部队击破
败北条件	キラ、マリュー击破
己方初期	18
敌方初期	8
胜利条件[变更]	スウェン击破

◇这个是首次在系列中登场的《观星者(STARGAZER)》。第2回合敌方增援，シャムス、ミューディー击破后敌人再次增援，同时胜利条件变更。スウェン击破后过关。过版后这里可以得到机体スターゲイザーガンダム和人物スウェン、セレーネ。



玩转PSP



PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

VOL.10

PSP-2000虽然预定9月份发售，但早在8月下旬国内就有玩家拿到产品并进行了评测。估计PSP-2000很快会在国内大量出现，如果能解决降级问题，相信会掀起一股不小的购买热潮。下面先看看近期PSP软件业都有哪些大事发生。



游戏破解

PSP游戏破解继续

PSP游戏DUMP在8月份终于回春，众多ISO涌现，其中还不乏大作。被成功DUMP出的游戏ISO有《疯狂出租车 乘客大战》、《龙与地下城 战略版》、《古墓丽影 周年纪念版》、《荒野兵器 交叉火力》、《龙战士的咏叹调》等。PSP玩家又有好游戏可玩了。

M33新版推出

OE自制固件的接班人M33于8月19日、8月21日发布3.52-3、3.52-4两个新版。新版仍旧基于索尼官方3.52系统，但做了更多改进。新版中可以选择75Mhz或133Mhz CPU频率，恢复模式中增加了Flash2、Flash3内存的USB连接，在XMB下按HOME键可以显示设置菜单，加入对UMD Video文件的支持，改进了PS游戏时使用的PopsLoader插件。新版给人最大的惊喜是能够播放UMD Video ISO，这是OE长久以来没有实现的功能。曾经UMD Emulator也能够播放UMD Video ISO，但仅支持1.5版，现在M33则能播放全版本的UMD Video ISO。只要我们将视频ISO拷贝到/ISO/VIDEO目录下，再用HOME键调出菜单选择文件即可进行播放。

潘多拉电池程序惊现

用一块PSP电池就能实现PSP机器的降级还可以修复砖头PSP，早在7月份，这种神奇的电池就出现在不少游戏店铺中，大家称之为“潘多拉电池”。8月下旬，Dark AleX再度现身发布了潘多拉电池的制作工具。通过这个工具，我们可以让手中普通的PSP电池也具备神奇功能。潘多拉电池的制作步骤颇为复杂，需要在记忆棒内写入特定固件，还需要刷写电池。电池制作好后，安上PSP，开机即会进入系统修复界面。

潘多拉电池的制作工具出现后，网上置疑声不断，但先后有玩家成功制作了电池。最让大家疑惑的是为何Dark AleX会重出江湖。前些日子有传闻此工具是PS3News网站的管理员Daniel Serafin通过MaxConsole论坛的漏洞找到了相关资料，并以Dark AleX的名义发布出来。Daniel Serafin早先就冒充过Dark AleX，并且通过非正常渠道获得了Dark AleX的个人信息并将其公布在网上，Dark AleX为此也非常生气。而Dark AleX称发布这一程序正是对Daniel Serafin的反击，呼吁大家抵制这些不法之徒。

模拟器

NDS模拟器出炉



PSP已经成为模拟专用机，能够运行GBA、PS、SFC等众多机种的游戏。进入8月份，PSP的模拟范围再次扩大，通过DeSmuME PSP我们甚至可以玩到NDS游戏。说起DeSmuME的大名相信很多玩家都有耳闻，它是目前电脑上最好的NDS模拟器之一。现在有玩友将DeSmuME移植到PSP上来。不要以为DeSmuME PSP仅仅是一个花瓶，还是能够运行一些游戏的，像《动物管理员》、《直感一笔》等都能够运行，只是速度非常缓慢，帧率甚至低到1 FPS，玩游戏犹如看幻灯片一样。由于PSP只有一个屏幕，所以DeSmuME PSP运行时将NDS两个屏幕的画面挤到一起，不过必须得将PSP竖过来才成。再加上PSP没有触摸屏，让游戏操作变得颇为繁琐。DeSmuME PSP的运行速度应该还有提升的空间，毕竟PSP能完美运行PS游戏也能运行N64游戏。

自制软件

Bermuda CS新版推出



PSP用绘图软件Bermuda CS于8月中旬发布V6、V7等多个版本。新版采用全新菜单界面，可以在两个菜单之间切换并能隐藏全部菜单，加入了新的绘图效果，可以设置图片分辨率，能将图片保存为PNG或JPG格式。Bermuda CS已经日渐成熟，功能堪比Windows画板，已经成为PSP上最专业的绘图软件。

MapThis！新版公开



PSP上的地图软件MapThis！于8月17日发布V0.5版。新版加入鸟瞰模式以及夜视模式，截图保存在PSP\PHOTO目录下，编辑功能中加入设置选项，热点和路径文件可以保存在PSP/COMMON目录内，程序会首先从当前地图文件夹读取geodata.dat文件。

PSP内容管理器新版公开

电脑上的PSP文件管理工具PSP内容管理器于8月上旬推出V1.7版。新版修正了PBP文件无法保存的错误，加入了存盘数据备份功能，修复了自制固件名称更新的问题。

Bookr DJVU新版公开

DJVU是一种全新的图像文件格式，采用高压缩技术，能够以最小的容量获得最好的图像效果。DJVU文档正逐渐取代PDF成为互联网上流行的电子书格式。Bookr DJVU则是在原PSP软件Bookr基础上新开发的支持DJVU文档的程序。如果玩家手中的PDF电子书因容量过大等原因在PSP上无法打开，可以试着将文件转为DJVU格式，当然也可以从网上直接下载DJVU格式的电子书。Bookr DJVU支持彩色的DJVU电子书，能够做到图文并茂。Bookr DJVU已经更新到V0.3版，加入了跳转到指定页码的功能。按SELECT键调出菜单，用方向键改变页码数字，可以用于PDF和DJVU格式的文档。

Maxime Calculator新版发布



PSP上的计算器软件Maxime Calculator于8月9日推出V2.0版。新版采用全新主题，并能在系统设置中切换主题，修复了图标问题、改变数值导致的内存错误。

Modo新版公开



PSP用音频播放软件Modo于8月12日发布新版。新版改进了播放功能，按SELECT键暂停播放，修复了文件浏览的错误，可以选择222Mhz或166Mhz CPU运行速度，去掉了音乐结尾声音变弱的效果。

PSP Spreadsheet新版发布

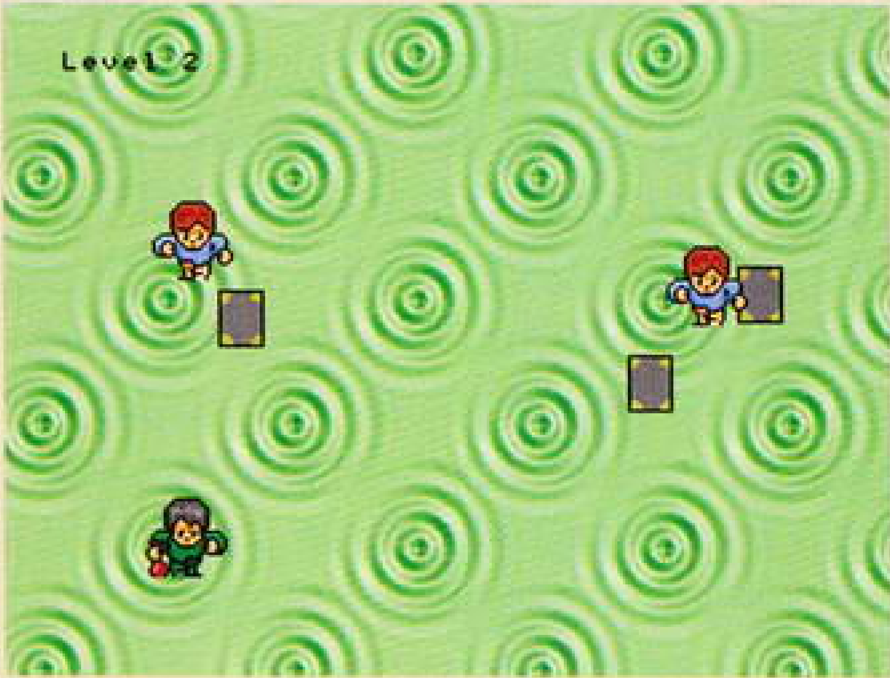


PSP平台的电子表格软件PSP Spreadsheet于8月18日推出V2版。新版加入英语和西班牙语两种语言；增加格式化单元格功能，可以对字体、颜色、尺寸、小数位数等进行设置；可以与电脑上的Excel软件互换数据；能够打开或关闭USB连接；将截图保存到记忆棒上；对单元格内容能进行拷贝、剪切、粘贴等操作；在屏幕上显示电池电量和时钟等信息。

同人游戏

《Jewel Thief》新版发布

PSP上的动作游戏《Jewel Thief》于8月27日推出V0.11版。游戏中玩家要用摇杆控制主角抢夺宝物，版面内的宝物全被夺走则进入下一个版面，如果被敌人碰到则游戏结束。



《PSP Memory Game》新版公开



PSP上的益智类游戏《PSP Memory Game》于8月27日推出V1.0版。新版支持了最新的M33 3.52－4自制固件，加入新的卡片，修复了众多小错误。游戏主要是考察玩家的记忆力，玩法类似于翻扑克，玩家将卡片翻过来，如果两张卡片的花色相同则会消失。用十字方向键移动光标，按×键翻卡片。

软件学院

MasterBoy使用教程

软件名称：MasterBoy
最新版本：V2.01
软件作者：Brunni
相关网站：http://brunni.dev-fr.org/index.php?page=pspsoft_masterboy

任天堂的GB、世嘉的GG曾在掌机市场上激烈交锋。虽然最后GB胜出，但平心而论，两款掌机各有优势，而且都诞生了不少经典游戏。MasterBoy则是一款双用模拟器，能够运行GB、GG机种的游戏。下面一起看看使用方法。



MasterBoy.rar

1 将下载的MasterBoy软件包解压缩。





2 如果你使用的是OE、M33系统则可以直接将MasterBoy拷贝到记忆棒PSP\GAME目录里面，如果使用的是1.5系统则建议通过iR Shell来运行程序。



Roms GBC



Roms SMS

3 MasterBoy能够运行黑白GB、彩色GB ROM以及GG和SMS ROM。为了方便查找，建议把ROM文件放入软件中已经建立好的Roms GBC、Roms SMS文件夹中。



4 在PSP上运行MasterBoy，首先进入系统主界面。按方向键的左、右移动所选类别，选定类别后再按方向键的上、下在分类中移动，按×键确定选项。



5 在File类别中选择Load ROM，按×键后进入记忆棒文件浏览界面，程序会将可以运行的ROM罗列出来。

6 选中ROM后，按×键开始运行。下面是模拟器默认按键操作对应关系：

PSP按键	对应GB按键	对应GG按键
←	←	←
→	→	→
↑	↑	↑
↓	↓	↓
×	B	1
○	A	2
START	START	START
SELECT	SELECT	



7 如果对按键不习惯，可以进入Control类别找到Redefine选项对按键进行自定义。



8 Video类别下可以调整GB游戏的显示画面。



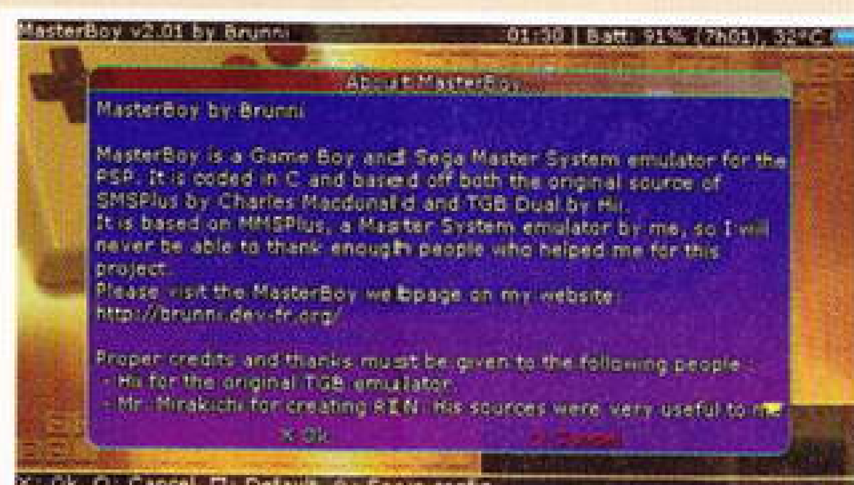
Video类别下Palettes选项中可以选择GB游戏的颜色。 9



Video类别Machine type选项中则可以选择模拟机种的类型。比如如果选择Super Game Boy则运行某些黑白GB游戏也能显示色彩。 10



11 Save State类别中可以即时存储、读取游戏存档。



选择File类别下的About MasterBoy则可以查看软件作者、简介等相关信息。 12



13 MasterBoy的运行效果不错，很多游戏都能正常运行，贴图没有错误，声音也正常，只是速度偶尔有些问题，时快时慢。如果你同时喜欢GB和GG游戏，MasterBoy是一个不错的选择。

TIPS MasterBoy与MMSPlus

细心的读者可能已经发现，MasterBoy与PSP上的GG、SMS模拟器MMSPlus有很多相似之处。其实两款软件的作者同为Brunni，我们甚至可以将MasterBoy看做是MMSPlus的升级版，加入了GB模拟功能。MMSPlus的教程刊登在《掌机王SP》66辑，如果你对MasterBoy使用方面的细节还不了解，也可以参考MMSPlus的教程。

最近陪朋友去买MP4，才发现MP4播放器又进步了很多。屏幕显示效果非常棒，可以播放的文件类型也很多，甚至连RM视频都支持。PSP相比较MP4已经处于劣势，要加油才是。文末给出本辑软件的下载地址，网址为http://www.tg777.com/Software.asp?id=4209。

打开潘多拉的魔盒

——潘多拉电池降级软件傻瓜教程

文 寰仔
编 米格

在《掌机王SP》67辑中，我们就为大家介绍了由Sony工厂流出的电池降级，功能虽然强大，但却由于电池掌握在商家的手中，最终也没能成为各位玩家能够使用的降级工具。而最近，Dark Alex再度出山，与Noobz等黑客小组通过不断的努力，终于还是攻破了PSP系统的最后一道防线。他们找到了神奇电池的秘密之所在，通过他们自己的代码激活了隐藏着的“维修模式”，借此随意改写PSP的固件芯片上的系统文件，为包含最新3.52版本在内的任意固件版本PSP进行降级。下面我们就来看看由Dark Alex制作的潘多拉电池降级软件的使用吧！

降级原理

细心观察的玩家一定发现，PSP的电池接口有三根金手指。根据电学常识，如果仅仅是作为供电及充电接口，正负两极使用两根金手指即可完成任务。所以多出来的第三根金手指就附带有其他的作用，根据先前Sony公布的一些情报来看，PSP的电池是附带有信息识别功能的，也就是说主机会检测电池的身分是否合法，从这里我们取得了一个很重要的信息，PSP对于电池具备一定的信息检测机制。而这次的降级软件正是通过在这块存储检测信息的EEPROM中写入一个特定代码，从而使PSP在读取后激活一种特殊的“维修模式”，这种模式下PSP开机将不会读取任何固件信息。另外，EEPROM里的信息还会指示PSP去执行记忆棒中的某个特定程序，不过前提是记忆棒也需要为引导PSP进行一些特殊 的处理。由于这种启动方式不需要加载任何固件程序，所以即使你的PSP由于刷固件（包括升级、降级、刷自制固件等任何修改PSP固件芯片内容的操作）失败变砖，也能通过这种方式开启。而开启的PSP又因为没有加载固件中的保护信息，处在一个系统资源全部开放的状态，所以不需要什么漏洞就能轻松使用降级程序来刷新固件。而以前官方的修复程序只能降级到支持任何主板型号的2.71版本固件，Dark Alex推出的电池降级包还加入了TA-082、TA-086高版本主板降级1.50版的补丁，支持3.52固件版本以下的PSP降级（经验证最新3.60版本系统不可降级）。

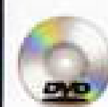
降级步骤

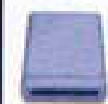
首先，我们来说说降级所需的一些“工具”，首先是一根高速短记忆棒，即印刷着“Memeroy Stick Pro Duo”（高速短棒）字样的记忆棒，不能是“Memeroy Stick Duo”（普通短棒）。只有“Memeroy Stick Pro Duo”这种型号的记忆棒内才拥有可供写入加密信息的特殊区块，如果使用“Memeroy Stick Duo”将无法写入，导致启动失败。大家可以通过手头记忆棒上印刷的文字来辨别记忆棒是高速还是普通的，这里特别提醒大家，豪华版PSP随机附赠的就是普通短棒，因此不能使用。而经过笔者测试，2GB的组装高速短棒是可以用来进行降级的，至于其他容量组棒，大家还是小心使用为妙，不要轻易尝试。另外需要准备一块原装PSP电池，组装电池可不一定拥有EEPROM，因此很可能无法改造。剩下的就需要电脑一台、能够正常使用的1.50版或使用自制固件系统的PSP一台、PSP充电器一个以及USB数据连接线一根，最后当然是下载降级软件了。这些相信大家手边都有吧。

使用Dark Alex提供的原版软件进行降级步骤还是比较繁琐的，格式化、加密格式化、写入降级软件……许多步骤不但需要在电脑上完成，而且还都是需要输入DOS指令才能完成，这对广大玩家来讲门槛就比较高了。不过不久就有国外黑客推出了这款软件图形化界面的整合傻瓜包，不但提供了处理记忆棒的全套傻瓜操作，而且还能自动写入降级程序以及最新M33自制固件安装程序，

使用起来非常方便。下面我们就来为大家推荐一款名为Pandora's Box（潘多拉魔盒）的图形化界面降级软件，并以它为例演示降级过程。

1 首先插好记忆棒和电池，将PSP以USB连接模式接到电脑上，识别成可移动磁盘。





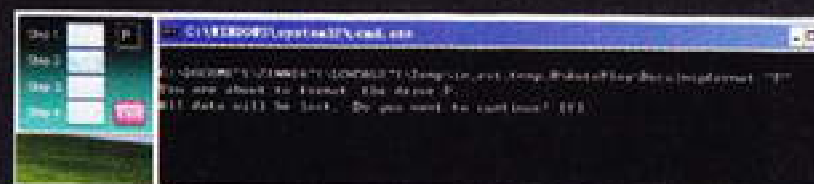
2 下载Pandora's Box后解压缩，直接运行主程序即可看到软件主界面。界面上共有4个写着“Go”的按钮，通过点击这些按钮就能完成神奇电池、记忆棒制作所需的电脑端工作。



3 点击“Step 1”右侧的“Go”按钮，软件提示“Connect your PSP via a USB cable & select your PSP drive then press OK”，当确保PSP与电脑连接正常后，点“确定”，在弹出的文件浏览窗口中选择PSP记忆棒的盘符后“确定”即可，软件会提示“Now go to step 2”（进入第二步）。



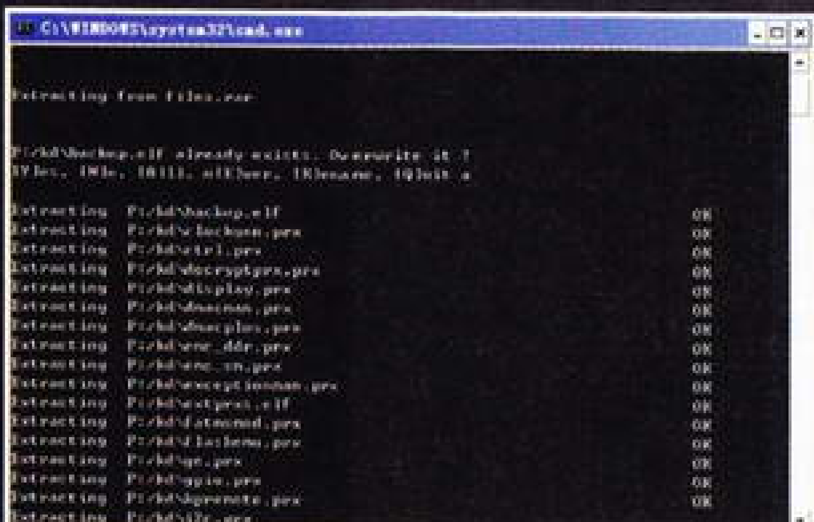
4 点击“Step 2”右侧的“Go”按钮，软件提示“Your PSP Memory Stick is going to be logically formated now – Press Y at prompt then enter”，这一步要格式化记忆棒，因此有需要备份数据的一定在点提示下方的“确定”按钮前先备份好，然后点“确定”，在弹出的DOS命令窗口中输入“y”后点回车键，就会开始记忆棒格式化过程，格式化完成后软件会提示“Now go to step 3”（进入第三步）。



5 点击“Step 3”右侧的“Go”按钮，软件提示“Your PSP Memory Stick is going to be modified – at the prompt Press Y then enter”，这一步要对记忆棒数据进行修改，点“确定”即可，在弹出的DOS命令窗口中输入“y”后点回车键，软件会提示“Now Reboot your PSP & go to step 4”，这时需要我们长拔PSP开关，直到PSP彻底关闭后重新开启，再次进入USB连接模式后确定。



6 点击“Step 4”右侧的“Go”按钮，软件提示“Connect your PSP via a USB cable – The file copy will then commence”，这一步要将降级软件包、3.52 M33自制固件以及最新M33-4升级包等文件写入记忆棒，点“确定”后即可完成电脑端安装过程，点软件的“Exit”按钮退出。至此神奇记忆棒制作完成，下面让我们取消USB连接，回到PSP系统界面。



7 运行记忆棒上的“Pandora's Battert Creator”开始制作神奇电池。



8 进入程序后，将可以看到一串列表，这时按下不同的按键将可以将PSP电池改造为不同的引导模式。

×：将电池设置为“维修模式1”（也就是变为神奇电池）。

□：将电池设置为“普通模式1”。

○：将电池设置为“普通模式1”并附带自动开机功能。

△：备份当前电池EEPROM芯片中的数据，并保存至记忆棒根目录下的eeprom.bin

L+R：将记忆棒根目录下的eeprom.bin内的数据重新写入电池的EEPROM当中。

HOME：什么也不做，直接退出程序。

在这一步按×键开始。完成后，程序将自动退出，并返回PSP桌面。至此，神奇电池就制作完成了。

9 关闭要降级（或者是要修复）的那台PSP的电源，将神奇记忆棒插入机器，然后装上神奇电池。因为神奇电池带有自启动功能，所以只要一装上，PSP的记忆棒指示灯、电源指示灯以及Wi-Fi指示灯都会亮起，屏幕上将会出现三行提示文字：

Pandora's Battery Recovery Menu.
Press X to downgrade using ms0:/UPDATE.PBP.
Press O to backup nand to ms0:/nand-dump.bin.
Press [] to restore nand from ms0:/nand-dump.b

Press X to downgrade using ms0:/UPDATE.PBP

按×键开始使用记忆棒根目录下的UPDATE.PBP对机器进行“降级”。

Press O to backup nand to ms0:/nand-dump.bin

按○键将当前PSP固件芯片内的数据备份出来，并保存为nand-dump.bin。

Press [] to restore nand from ms0:/nand-dump.bin

按□键将nand-dump.bin内的数据重新导回固件芯片。

要降级或者是修复变砖的机器选择第一项，按×键开始使用记忆棒根目录下的UPDATE.PBP对机器进行“降级”。按下×键之后，将会有一个约30秒的文件解压过程，然后才是真正的降级确认提示，这时还需要再次按×键确认将要对PSP进行操作。如果此时反悔，可以按R键退出，但如果你不取下神奇电池，退出后PSP再次重启又会被引导至之前的操作选择界面。按下×键，2分钟之后，降级完成，这时请卸下神奇电池，然后为PSP插上电源，开机等待着你的将是蓝色系统修复画面，不要害怕，这仅仅是需要修复一下系统设置文件。按○键确认重启，又一台1.50版PSP诞生了。之后可以继续安装3.52 M33自制系统（记得现在是1.50版本固件，因此安装M33需要先运行记忆棒上的“kxploitpatcher”补丁程序才能开启安装包），这里就不做详细介绍了。另外，如果要想将神奇电池改回普通电池，只要在彻底断掉PSP电源（包括电池和外接电源）后，再重新插上充电器开机，待系统开启后放入神奇电池，再次运行记忆棒上的“Pandora's Battert Creator”，这次进入后按□键就能将神奇电池还原成普通电池了。最后给出文中软件的下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/SP71/Battery.rar。



硬软综合站

掌机市场扫描

栏目主持 马修

看到这辑《掌机王SP》的时候想必各位学生玩家都开学了，放松了两个月后，大家都应该铆足了干劲吧？不知道大家在新学期里都有些什么大计呢？想专注学业抑或是搞好人际关系？不管怎么样，先筹备一个周全的计划必不可少的，可以让你事半功倍哦，这点是经过了学生时代的马修深有领悟的。好，闲话就说到这，下面就让我们来看一看最近的掌机市场动态吧。

深圳

文 乌冬

先说说新版PSP的消息，港版PSP-2000型的抢先出炉对国内掌机市场造成了不小的冲击，在一些沿海的大城市已经可以见到它的身影，不过价格嘛，标准配置（普通版）的价格几乎可以和一台豪华版的PSP-1000型持平。不过等再过两天国内其他大城市的电玩商家也会纷纷到货，到时的价格一定会有所回落的，想入手的玩家不如再忍耐一段时间。

至于陪伴我们多时的旧版PSP呢，在经过早前的“神奇电池”事件后，硬降PSP在市面几乎绝迹，软降PSP真正成为市场的主流，价格也逐渐步入成熟阶段，常见的黑色、蓝色和银色PSP只需要1285元就可拿下，而一些货源较少的颜色的主机则稍贵，其中白色和金色PSP为1300元，最少见的粉红PSP最贵，为1320元，难道是七夕刚过不久的原因？（笑）

任氏主机方面，之前非常缺货的“金属玫瑰红”与“光泽银”两款新颜色NDSL现在终于进入了供货正常状态，所以价格方面也得到了一定缓解，1150元就可把它捧回家。其他颜色的NDSL价格则依然没有太大的变动，美版的白色、黑色和粉红色均为1050元，这个价格维持将近1个多月。而iDSL方面，神游最近似乎把重点放在了软件方面，预期再推出两款中文游戏给予iDSL更多的支持，其中一款是已发售了的《神游马力欧DS》，汉化素质非常高，值得一试。

广州

文 江西恐龙

最近广州的游戏市场里爆出热辣新闻——因为港版PSP-2000型因为种种原先提前上市，所以货源来自香港的广州也会在近期把PSP-2000型摆上货架。针对这条新闻，想必大家最关心的问题就是新版PSP的售价将会如何？有关这一点，笔者特意联络了一位熟悉的游戏店员。根据店员的介绍，新版PSP的价格暂定为1400元。目前新版PSP只推出了普通版，基本配置包括了主机、电源适配器、电池和说明书，至于豪华版到现在为止都还没有消息，不过已经可以确定的一点是新版PSP的系统为最新的3.60，暂时不可以降级。

如果新版PSP是1400元？那这个价格算是相当便宜了，要知道现在旧版PSP的价格也在1260-1380元之间徘徊。作为一款改良版的新款机器，为何会以如此低价上市呢？笔者认为原因很可能是因为无法降级导致的，假设新版PSP发售后被破解，相信价格会飙升到1500元甚至更高的价格。从另一方面考虑，毕竟新版PSP并未实际摆上柜台，1400元也许只是店员从BOSS那里听说到的估算价格，至于实际售价，相信很快就会揭晓。

新版PSP在上市之后肯定会对旧版PSP的销售带来一定影响，就如同当年NDSL压制NDS一般。不过到完稿为止，暂时还看不出旧版PSP的销售有任何滞销的迹象。现在各个颜色的PSP都已经为软降机器，价格没有太大变动，从1260元到1350元不等。至于NDSL方面，销售情况良好，神游行货iDSL售价为1150元，美版NDSL为1 100元。

北京

文 德科

随着暑假的渐渐结束，游戏市场也顺理成章步入了相对平稳的淡季。虽然仍有许多游戏大作还未能体验，但过完暑假的学生们也要收拾心情重新背上书包走进校园。

最近有越来越多的消费者开始打听起PSP-2000型的价格，出于国内电玩行业没有破解就没有市场的这种不成文的规矩，新型号的PSP-2000在首发期间价格上应该不会有太过分的举动，虽然在日本初期的预定量已经达到了让索尼满意的程度，但是这其中有多少是水货商的炒货行为就不得而知了。之前让大家觉得有些搞笑的"神奇电池"居然真的就那么神奇，一些批发商已经可以直接将3.51以上版本的PSP软降级后进行发货，今后对于软硬降这个一直困扰PSP玩家的问题估计就要到此为止了。PSP价格方面依然是"颜色歧视"，白色PSP最贵：1380元。黑色次之：1330元。粉红色价格下落：1300元。金、银和蓝则是统一的1280元。

iDSL方面，黑色依然是奇货可居，价格也一直稳定在1150元。NDSL的两款新颜色"金属玫瑰红"和"金属银"并没有呈现出火爆的状态，价格也就趋于平淡，一般零售价在1180左右。烧录卡市场近来已经出现了R4的小规模放货，价格却远远高于前段时间，有些店铺开出了260的砍杀价格，估计降价还要再过上一段时间。当然涨价的不只是R4，金士顿1G TF卡的批发价突破了三位数大关为这个暑期市场的结束画上了一个惊叹号。

西安

文 西安玩家俱乐部

金秋九月即将来临，广大准大学生即将跨入校园，经过暑期洗礼后的电玩市场更是铆足了劲，准备迎接新一轮入学购机大潮。

先说说最近的两件大事，第一个是PSP"神奇电池"的诞生，这无疑是PSP玩家的福音，代表了硬降时代的结束，玩家刷机也就不用再顾虑什么了。而主机价格也随着"神奇电池"的诞生平衡了许多，6款颜色基本保持在1330元左右。随之记忆棒等配件价格也小副度降价，2G高速棒180元，低速160元，4G高速为330元，低速卖280元，官方周边里GPS为370元，摄像头终于有所回落，卖350元。第二件大事是新版PSP的发售，目前西安已经到货，颜色有冰晶银、钢琴黑、陶瓷白3种，非常抢眼，而各颜色的标价都为1588元。作为PSP的改良版，其最大特点就是更轻、更薄，而实际上PSP-2000比想象中的还要轻，可能用惯1000型机器的玩家会不习惯，由此可看出厂商的制作工艺是在不断提高。另外PSP-2000型的厚度仅有18.6毫米，比1000型薄了约4.4毫米，将两台主机摆放在一起可以明显看出其厚度差。

经过商家和玩家的一系列测试后，现在已确定"神奇电池"无法在PSP-2000上发挥其神奇功效，表现为装入神奇电池黑屏无显示，记忆棒也不会读取任何信息。这个说明PSP-2000型至少就目前阶段来讲是无法破解的，至于以后如何，那就不得而知了。

没有什么变动iD SL价格依然保持在1120元左右，R4烧录卡小幅度涨价，报价220元，1G TF卡为110元。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP (2000型)	PSP (1000型)	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1260	1150	1100	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1480	1280	1130	1100	—	380	—	—
北京	绿洲电玩	—	1360	1150	1098	—	550	—	—
陕西西安	西安玩家俱乐部	1588	1330	1120	1030	—	420	630(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	—	1350	1200	1180	—	500	650(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	—	1300	1150	1100	650	450	550(背光)	450
浙江杭州	江城博晶电玩	—	1380	1080	1080	—	—	660(背光)	—
福建厦门	快乐多电玩	—	1360	1180	1140	—	—	640(背光)	—
天津	MARS(战神)	—	1370	1100	1150	—	670	630(背光)	—

栏目主持 米格

硬件短消息

PSP-2000拿在手里的确要比想象的还轻许多，而且全外壳都采用光滑的陶瓷塑料材质制作，摸起来感觉更棒。随着它的上市，许多周边厂商也都迅速展开了新一轮周边的研发，从保护类到扩展应用类，就米格听说的产品就已经超过了10件，看来不久后我们的“SP评测室”又要有不少新的产品评测了。不过这次评测室带来的两款黑角的包类产品大家也别错过哦，时尚、潮流的定位方向的确能让人眼前一亮。下面就来一起看看本辑“硬件短消息”的内容吧。

国外周边

PSP收纳包(PSP-2000)　PSPポーチ(PSP-2000)

售价：1714日元（约人民币112元）



这款色泽鲜艳的收纳包，是由SCEJ推出的一款面向新版PSP的周边，将于2007年9月20日与新的日版PSP同时发售。收纳包的大小为长185mm，宽105mm，高25mm，外形和零钱袋相似，采用拉链式开合。包的内侧除了有主机收纳层，还附有专门的UMD收纳层，可以把PSP-2000型主机、耳机、线控、UMD和1SegTuner电视接收器等物品一并装入，并且收纳层都采用了富有弹性高的聚酯材质，起到很好的防污和保护功能。另外，这款周边有深沉黑、蔷薇粉红、结晶蓝、薰衣草紫4种颜色供玩家选择。



NDSL男生挂包套装　T-Pack NDSL for Boys

售价：22.99英镑（约人民币348元）



细心的读者一定还记得上次介绍过的NDSL女生挂包吧？这次为大家介绍的是该系列的男生系列周边。这款男生周边套装里包含了主机挂包、配件口袋、一支触控笔、一副入耳式耳机和一条USB充电线。主机挂包采用的全军绿色设计和拉链式开合，即开即玩，适合生性好动的男生。除了用来收纳主机的挂包，附带配件口袋能容纳所有主机相关配件，并且还能悬挂在挂包的背带上一起使用，这样就不会忘记带上任何一样配件了，丢三落四的玩家再也不会一不小心搞丢了主机啦。因为是套装的缘故，套装里的耳机和触控笔也统一使用了军绿色，配合深色的NDSL使用显得非常拉风。



NDSL卡通面盖

NDSLカスタムジャケット

售价：1360日元（约人民币90元）

相信大家看了这款周边后都会眼前一亮吧？这款由Cyber推出的NDSL面盖，以日本时下在青少年中流行的卡通人物作为周边主题，吸引了不少NDSL玩家的眼球。面盖装卸简单，只需把面盖套在NDSL上再加以固定便能使用，结实的面盖有效抵御来自外部的冲击，给NDSL周全的保护。这款面盖最特殊的地方在于它的表面有一层经过特殊处理的涂层，摸上去的手感就如橡胶般，涂层能防止因手汗引起的主机滑脱，而且不易留下指纹。和同类周边一样，面盖在NDSL的主要端口位置都采用了镂空设计，即使是装着面盖，也不会影响主机的充电和耳机使用等功能。





触控笔 塞尔达传说 幻影沙漏

タッチペンノック ゼルダの传说 梦幻の砂时记

售价：880日元（约人民币58元）

Takara Tomy作为老牌的电子游戏厂商，玩具和游戏机周边也是其经营的范围之一，下面为大家介绍的这款NDS触控笔就是出自Takara Tomy之手。触控笔上的主题来自任天堂的大人气游戏——《塞尔达传说 幻影沙漏》，因为Takara Tomy是少数得到任天堂授权生产周边的厂商之一，所以出现有任天堂自家作品的周边也不足为奇。触控笔以蓝色为主色调，刚好表达出了游戏的主题——海洋，而笔身图案里的林克动作和表情都相当传神，非常讨人喜爱。加长和加粗的笔身使触控笔更容易把握，长时间游戏手也不容易累，伸缩式笔头使其更易于收藏。另外，不知道用它来玩《塞尔达传说 幻影沙漏》会不会特别有代入感呢？（笑）



NDSL装饰贴纸

NDSL用デコレーションシール

售价：1400日元（约人民币92元）

这种本来在手机上流行的装饰贴纸，如今也被用在NDSL上了。如果说你想装饰自己的爱机，又不想太过于累赘，那这款周边一定能满足你的要求。贴纸的大小刚好能覆盖NDSL的上屏外壳，它的表面使用了大量的细小的太阳水晶贴片组合而成，贴在NDSL上顿时闪烁着珠宝般的光辉。并且贴纸的粘贴面经过了特殊加工，即使贴歪了或者觉得不满意，也可以撕下重新贴上，撕下后完全不会在NDSL的外壳上留下任何痕迹。这款贴纸除了装饰的作用，还具有一定的防尘功能，经过特殊处理过的表面令灰尘不容易粘附上去，使你的NDSL随时看上去都像新的一样。另外这款周边有两种款式供玩家选择。



PSP EVA包P2

PSP EVAポーチP2

售价：930日元（约人民币61元）

对于想入手新版PSP的玩家来说，如何保护自己心爱的主机是每位爱机人士所面临的一大难题，现在这款由Gametech推出的EVA包能很好地解决玩家这方面的顾虑。EVA包的包身采用了轻便结实的EVA材质制造，重量适中并且能很好地保护好PSP。包体使用拉链式开合，内侧除了有主机收纳层，还有专门的多功能口袋，可以收纳UMD和耳机等常用配件，并且内侧有柔软的清洁绒毛，每次把主机放入包内都能把粘在上面的灰尘擦干净。包的外侧有携带用登山扣，在出门时可以把包挂在背包或腰带上，方便在玩家在户外使用。另外这款EVA包有黑色、蓝色和银色等三种颜色供玩家选择。



SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

港版PSP-2000型的发售可说是迅雷不及掩耳，在许多玩家仍未做好准备迎接它时，它就已经悄然来到，更轻更薄更亮可真不是吹的，笔者在把玩了一次之后可是对它爱不释手啊，想必周边产品也会很快随之而来了，到时“SP评测室”可又要经常和各位读者见面了。这次先为大家送上两款实用国内掌机周边的评测吧。

文 乌冬

黑角PSP牛仔布包旅行套装



这是一款面向PSP的黑角周边产品的集合套装，里面包含了超薄水晶保护壳、牛仔布包、可分离式类比滑杆、新型软胶手绳、高透光屏幕保护膜、车载充电器和伸缩式USB数据充电线、可说是集各种常备周边于一身。

先从大的说起，超薄水晶保护壳采用了聚碳酸酯材质制造，所以显得相当坚固和轻巧，套在PSP上十分合身。除了一般的键位使用了镂空设计，水晶保护壳还把耳机和电源接口等主要端口也镂空了出来，在保护的同时也兼顾了使用上的需要。在水晶保护壳的正面和背面分别有两块保护面盖，前面的一块可拆卸面盖能全方位保护PSP的屏幕，就算是灰尘也很难依附在PSP的屏幕上，另外能任意地拆卸也是其优点之一，如果觉得影响了视觉效果的话也可将拆掉，这样一来整体外观也显得更简洁；背面的后盖用来保护PSP重要的光驱，可开合设计使放入或取出UMD不受任何影响。

牛仔布包的表层采用了硬质牛仔布制作，外观时尚，线条简约。包的内侧则是绒质素材，再加上主机收纳层两侧的弹性皮筋使其更有延展性，减少了对PSP的摩擦。除了主机收纳层，包的里侧还有两个网状小口袋，可以用来放置一些如记忆棒和耳机等小配件。另外牛仔包的携带也非常方便，除了通过背后皮带孔固定在腰间以外，还可通过附赠的登山扣悬挂在背包或挎包上。

可分离式类比滑杆是5个外形各不相同的滑杆头，它采用了与原装滑杆相同的可分离式设计，可随时随地进行更换，有效改善PSP的操作手感，不过最重要的一点还是它能与超薄水晶保护壳兼容，在安装了滑杆头后依旧能够使用水晶壳。

新型软胶手绳用来把主机挂在手上防止掉落，另外印有黑角LOGO的软垫还可用来清


■可分离式类比滑杆。


■高透光屏幕保护膜。


■牛仔布包。


■车载充电器与伸缩式USB数据充电线。

洁PSP屏幕，省去了另带清洁用具的必要。

高透光屏幕保护膜采用日本进口高级材料制作，具有高硬度和高透光率，能够有效保护PSP的屏幕不免受刮花、指纹和灰尘之扰，另外还附赠有纳米材质屏幕清洁布和安装用刮卡。

车载充电器和伸缩式USB数据充电线可使PSP的充电方式更为多样化，其中伸缩式USB数据充电线在全部拉伸后有70厘米左右，身兼充电和数据传输两项职能，自动收缩功能使其易于收藏与携带。而车载充电器要配合USB数据充电线使用，即可在驾车外出时为PSP充电，相当方便。

黑角NDSL蓝调布包套装

下面再让我们来看看这款NDSL的周边套装，套装里除了非常显眼的蓝调布包外，还有两支触控笔和一条手绳。

蓝调布包套采用高档布料制作，边缘位置用了粗线锁边，整体手感非常舒适，而蓝绿相间的条纹图案使包看上去十分靓丽。布包使用的磁性纽扣式开合，只需轻轻一揭即可打开，要合起来的话只需把外盖稍微向包身靠过去，磁力就会自动把它合上。包内侧主机收纳层的表面是绒毛材质，柔软的表面对NDSL起到良好的保护，而侧边的弹性皮筋使包体更具弹性，可以将NDSL很好地固定在包中，防止滑脱。

再来看看触控笔，两支触控笔都拥有金属笔身，遭遇强烈的外部冲击也不易折断，经久耐用。短的一支采用的是NDSL触控笔的标准规格，插进NDSL的笔槽里也察觉不出任何区别。长的一支采用了伸缩式设计，更长的笔身使握感更舒适，操作起来更流畅，适合成年玩家使用。

最后说说手绳，手绳和NDS标准配置里的那条基本相同，除了防止单手持机时容易掉落等情况外，手绳也可以当做触控带使用，而且长度令人满意，能跨过NDSL的整个触控屏还有余。因为NDSL的标准配置里是没带有触控手绳的，有需要的玩家可以用这条来代替。









NDS软件学院

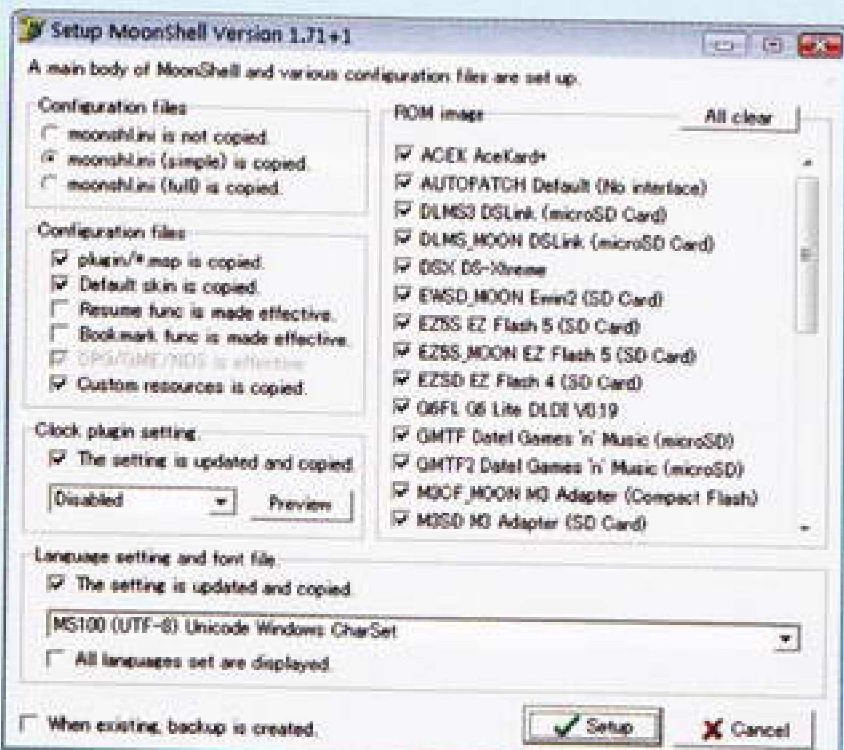
VOL.10

转眼间就到了秋季，新学期又开始了，玩家们也要收收心，放好自己心爱的NDS，将主要精力投入到学习中来。毕竟学习才是学生们的主要任务。准大学生们也会进入全新的大学生活，开始人生新一阶段的旅程。下面先看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

MoonShell新版推出

很久没有更新的NDS用多媒体软件MoonShell于8月26日推出V1.71+1版。新版改进不多，主体程序并没有变化，升级了DLDI版本，视频转换文件DpgTools更新到V1.31版，还更新了MDX、MIDRCP、JpegAccu三个插件。



No$gba新版公开

电脑上最好的NDS模拟器No$gba于8月27日推出V2.4d版。新版改进很多，可以打开、关闭Wi-Fi、3D日志，加入自动修改帧率的提示信息，Wi-Fi能正常记录数值，中断请求只能运行于当前硬件上，增加了110h等新端口，加入了对鼠标滚轮的支持。新版No$gba的兼容性和速度略有提升，比较新的游戏如《太鼓之达人DS》、《西游记 金角·银角的阴谋》都可以运行。



DeSmuME新版发布



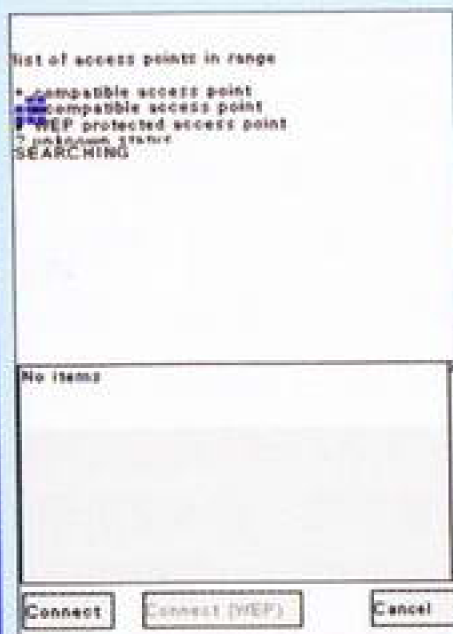
电脑上的NDS模拟器DeSmuME于8月中旬发布V0.73版。新版采用Intltool/Gettext的定位方法，在Readme中加入翻译文档，加入了对苹果电脑的支持。开发者在8月21日又发布了新版开发中的消息，从公开的图片上看，下个版本在3D模拟性能上会有较大提升。

DSMasterplus新版推出

NDS上的SMS、GG模拟器DSMasterplus于8月20日推出V1.3版。新版更换了全新界面，背景采用了全新的图片引擎，优化了代码，支持了金手指。



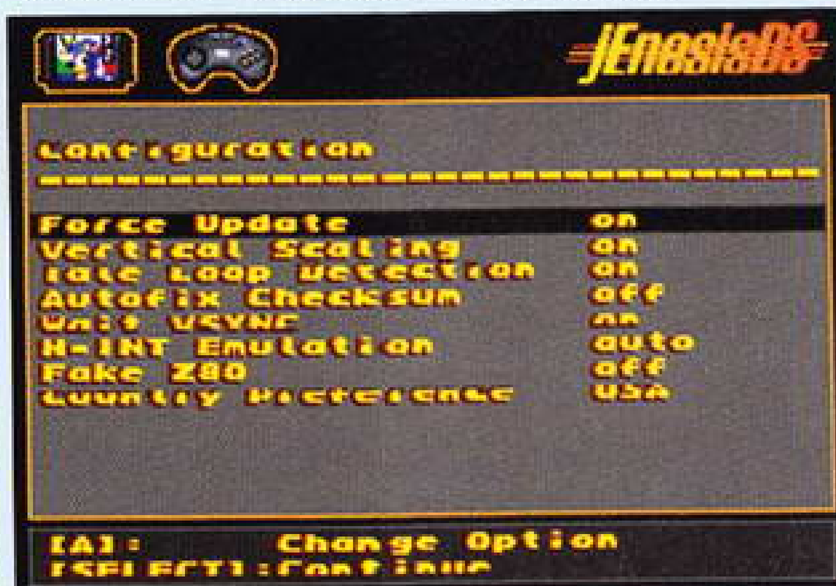
NDSMail新版发布



NDS上的邮件收发软件NDSMail于8月6日发布V0.58b版。新版中邮件可以按照日期排序，大于64Kb的信息也能正常显示，修复了列表编辑以及虚拟键盘重叠的错误。

jEnesisDS新版公布

NDS上的MD模拟器新秀jEnesisDS于8月20日推出V0.5版。新版加入了对游戏存档的支持，点击存档图标可以读取或存储存档文件；提升了SRAM兼容性，《梦幻之星Ⅳ》、《光之继承者》可以运行了；修正了HW渲染模式，《索尼克Ⅲ》的开头介绍、《索尼克Bonus》的关卡都正常了；加入了Fake Z80选项，可以运行《Cool Spot 2》、《阿拉丁》等游戏；改进了系统同步；修复了屏幕上多于64个精灵时的显示错误，《漫画地带》、《Outrun》等游戏能正常运行了。



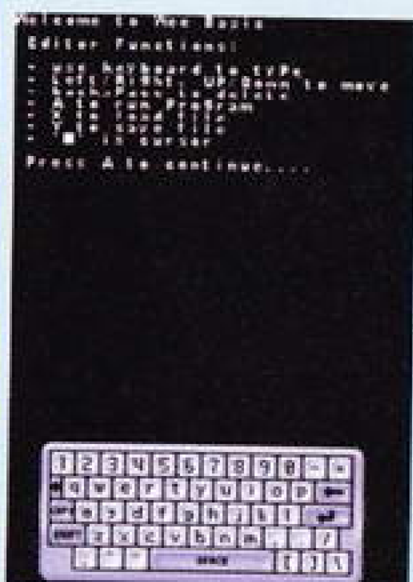
ScummVM DS新版公开

NDS用老式电脑模拟器ScummVM DS于8月上旬发布V0.10.0a版。新版加入了对AGI、CINE、SAGA三种开发引擎的支持，功能中可以设置是否显示鼠标箭头，修复了游戏选项中的静音问题，解决了《Simon the Sorcerer 2》退出后程序崩溃的错误。

DS Save Tools新版公开

由小蚂蚁工作室制作的NDS烧录卡存档转换软件于8月17日发布V1.1.0版，新版软件名称变为“DS Save Tools”，比原来的名称“DS Save Tool”多了一个“s”；存档测试功能不再自动切换NDS（256k）模式和GBA（128k）模式，并且默认为关闭；增加了对更多烧录卡的支持；加入了繁体中文语言，并增加了奥运会倒计时和其他一些提示。

Wee Basic新版发布



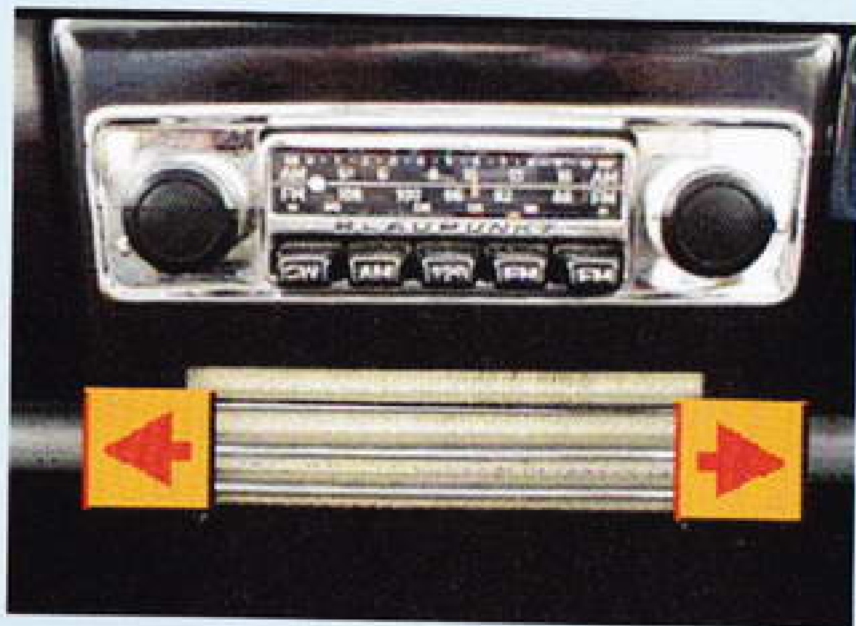
NDS用Basic编程环境Wee Basic于8月26日发布Alpha 1c版。新版加入了对众多新函数的支持，像绘图函数plot、数学函数sin、log等等都能使用了；读取文件后光标会移动到程序的最开头部分，如果程序运行中出错，光标会移动到出错的部分以方便查找，编辑中可以使用上、下键移动光标。

DSOrganize新版推出

NDS上的多功能软件DSOrganize于8月15日推出V2.9版。新版能够对小图片进行渲染，初步支持了网页中的CSS代码，可以播放SNDH以及24、32Bit的WAV音乐文件，加入颜色自定义文件colors.ini，可以浏览整幅图片，加入左手模式。

NDS WebRadio新版公开

网络收音是时下流行的新事物。现在通过NDS WebRadio这款软件，NDS就摇身变为一台网络收音机，只要在有无线热点的地方，就能收听广播节目。NDS WebRadio的最新版是8月12日发布的V3.0 beta，已经具有基本的收听功能。相关的节目地址记录在radio.txt文件中，我们可以自行添加喜欢的广播节目。



DSHobro新版公开



NDS用的网页浏览器DSHobro于8月21日推出V0.3版。新版能够自动进行IP地址配置，用户无需手动输入IP地址；加入对Java、Actie X等元素的支持；可以通过虚拟键盘输入文字；通过无线网络传输数据时会有图标提示；修复了崩溃错误。

NewDictS新版发布

NDS上的字典软件NewDictS于8月9日推出V0.7r pre3版。新版加入了电子书手动记录书签、查询单词手动选取的功能，启动后会自动载入字典文件，增加了触摸选项开关、触摸切换屏幕以及字典连查功能，查询失败时会显示系统提示信息，改变了发音图标，解除了电子书的容量限制，加入了对XDXF格式字典Tags的支持。新版还修正了book目录不存在时菜单显示错误、有book目录但无电子书时按START键死机的问题、越南文字字型、上下卷轴触摸时出现杂音的错误，单词查不到后，查上一个单词时却跳到开头第一个单词的问题以及日语虚拟键盘ヌ显示为ネ的错误。

DSCompress新版推出

将自制软件拷贝到烧录卡内，却发现还没有解压缩，怎么办？让DSCompress来帮你。DSCompress是一款NDS专用的压缩文件，最新版是8月11日推出的V1.3版。新版支持了ZIP格式，加入卷轴功能，修复了多层目录的错误。DSCompress可以对GZ或ZIP格式的文件进行解压缩，也能压缩文件，按A键执行操作。不过由于NDS内存和CPU的限制，建议不要对容量过大的文件进行操作。

软件学院

DS Save Tools使用教程

软件名称：DS Save Tools
最新版本：V1.1.0
软件作者：小蚂蚁工作室

DS Save Tools

NDS的热销带动了烧录卡产业，众多厂商的加入让烧录卡市场充满了火药味，市面上的烧录卡品牌也达到了十余款，但众多品牌之间的烧录卡存档却有许多不能兼容。相信很多玩家都会遇到这种情况，将游戏辛苦通关并且收集了全部要素，将存档从烧录卡导出到电脑传给朋友炫耀，朋友却发现将存档导入到烧录卡中无法识别。有了DS Save Tools软件，以上的烦恼不会再出现。DS Save Tools由国内的小蚂蚁工作室开发，是一款专业的NDS烧录卡存档转换件，主要特点有：

支持DSLink、AceKard+、EWin2、EZFlashⅣ、EZFlashⅤ、DSFireLink、G6、G6DSR、M3、M3DSS、DSGBA、CycloDS Evolution、MK5、NCard、SC、SCDSO、SunnyFlash等众多Slot1槽、Slot2槽烧录卡；

支持NDS、GBA两种存档格式；

可以测试出存档内有用数据的容量；

可以正确地将M3用《口袋妖怪 珍珠·钻石》的513k存档转化为其他格式；

特别对一些常用格式的存档进行了优化。

下面看看DS Save Tools的详细使用方法。


DS Save Tools v1.1.0.rar

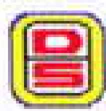
将下载的软件解压缩，DS Save Tools是绿色软件，无需进行安装。

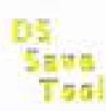
1

软件采用C# 2003编写的，需要微软.NET Freamwork 1.1运行库支持，如果用户电脑没有安装，可以去http://www.microsoft.com/downloads搜索并下载。

Microsoft® .NET Framework 1.1 版可再发行组件包

2


DSSaveTools.110.exe



DSSaveTool.10...

软件包内含有V1.06、V1.10两个版本，我们可以选择一个双击鼠标左键运行。DS Save Tools分为V1.0.X以及V1.1X两个系列，其中V1.06是V1.0.X系列的最后一个版本，而是V1.10是V1.0.X的第一个版本。V1.06、V1.10两个版本只是界面不同，内核一样，所实现的功能也相同，这里我们运行V1.10版。

3

转换模式中可以选择将存档转换为NDS或者GBA文件，如果选择NDS模式则转换出的文件以.nds结尾，如果选择GBA模式则转换出的文件以.gba结尾。


DSSaveTools.110.exe



DSSaveTool.10...

4

Luanuage下可以选择界面语言，DS Save Tools内置了简体中文、繁体中文、英语不同语言。

Language
简体中文
简体中文
繁體中文
English

5

点击源文件后的打开按钮，选择需要转换的存档文件。

源文件 打开

6

在输出格式中点击下拉菜单选择烧录卡的类型。

输出格式选择
输出格式 DSLink
输出大小 DSLink EWIN2 EZ4 EZ5 DS FIRE LINK G6 (L) G6 DS Real M3 (L)
M3附加选项
短文件名

7

输出大小 256K Byte (2M bit)
512 Byte (4K bit)
8K Byte (64K bit)
64K Byte (512K bit)
256K Byte (2M bit)
512K Byte (4M bit)
短文件名

软件会自动选择存档的输出容量，如果在输出格式中选择Other，用户也可以在输出大小中自行选择存档容量。

8

9

勾选测试可以对存档容量进行检测，帮助我们判断存档的有用、无用数据，达到精简存档容量的目的。

☑ 测试 512B 8K 64K 128K 256K 512K 1M EEPROM

如果输出格式中选择了M3，则下面的M3附件选项就会亮起，可以点击对应M3 ROM文件按钮选择ROM来查看短文件名和长文件名。

M3附加选项
短文件名 0048-~1.NDS 对应M3 ROM文件
长文件名 0048 - 钻子先生-钻子精神 (EU)(Trashm

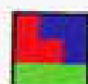
10

右下角的信息框中会提示距2008年北京奥运会开幕的倒计时。

11

距离奥运会开幕还有346天！

关于



小蚂蚁工作室

软件名称：DS Save Tools
版本号：1.1.0

成员：ANTer、chtpalnn
QQ:10327887
E-mail:anter@qq.com

本软件官方发布网站：
bbs.ndsbbs.com
bbs.yyjoy.com

关闭

点击“关于”会出现软件的相关信息，包括版本号、小组成员以及联系方式等。

12

目标文件 f:\nds\rom\rom1\0106 - 滚滚吃豆 (us)(trashman).G6.0 转换

一切设置完成后点击转换按钮，存档文件会被保存到和源文件相同的目录内。

13

TIPS 测试存档

如果我们勾选了测试选项，选择存档源文件后，软件会自动对存档数据进行分析，并以颜色来区分存档中包含的有用或者无用数据。一般情况下，红色表示有用数据，黄色表示可能无用的数据，绿色表示无用数据，灰色表示没有数据。如果是红色则转换时一定要保留，黄色则转换时可能需要保留，绿色和灰色则表示不需要保留。如果EEPROM亮起，则表示存档为EEPROM类型，此时红色表示源文件前512K数据均为无用数据，有用数据从第513K开始，灰色则表示为正常存档。

☑ 测试 512B 8K 64K 128K 256K 512K 1M EEPROM

▲如图所示存档文件大小为256K，其中前512B容量有用，512B至8K之间的容量可能有用，64K至256K之间的容量无用。建议将存档容量选择为512B或者8K。

到了秋季，天气反倒更加闷热起来。昼夜温差大也让不少人感冒，身边已经有好几位朋友在不经意间中招，看来这“秋老虎”的威力着实不小。文末给出软件下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4208，并感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

文 小超
编 米格

烧录卡新闻站

VOL.16

今年暑假，国内烧录卡界果真在平静中过去了，没有大规模降价，没有高调的促销活动，不知道各位厂商是不是在积蓄力量，等待秋季厚积薄发啊。一起看看近期的烧录卡新闻。

Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SCDSO新内核推出



SuperCard小组于8月上旬推出SCDSO用V2.0SP4内核。新内核能够对自制软件自动打DLDI补丁，自制软件可以复位了，增强菜单的DIY功能，提升对未刷机的NDS单卡联机模式的兼容性，修正了《押忍！战斗！应援团2》补丁模式下不稳定的错误以及《太鼓之达人DS》补丁模式下对战死机的问题，补丁库编号至NDS第1255号ROM。我们通过修改scshell目录下的skin.ini文件，即可实现对菜单按钮、背景图片等样式的更换，打造个性化的烧录卡界面。

SC新版转换软件放出



SuperCard小组于8月7日放出SC-SD、SCL等Slot2烧录卡用烧录软件V2.61版。新版修正了部分游戏不能使用金手指的错误，像《塞尔达传说　幻影沙漏》、《美妙世界》、《怪物农场DS》等游戏都能够正常添加金手指了，生成NDS游戏存档改为4M存档。注意，用户要根据烧录卡型号选择适当软件下载。

DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink新版金手指文件推出



EDiy于8月24日推出DSLink用新版金手指文件，加入了《最终幻想·水晶编年史　命运指轮》日版、《马里奥篮球　3对3》汉化版等游戏的金手指代码，修复了《美妙世界》战斗中HP不减少的问题，在Gameinfo.ini 中追加了存档类型。DSLink已经支持1260款游戏的金手指代码，用户可以到DSLink官方网站的论坛中去下载文件。

NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

GBA烧录卡ELink推出



正当各个厂商在NDS烧录卡战场上酣战的时候，NCard小组却独辟蹊径转而开发GBA烧录卡。经过一段时间的准备，这款名为ELink的GBA烧录卡于8月下旬正式推出销售。GBA的游戏数目庞大，仍有不少玩家沉迷其中，但市场上GBA烧录卡产品却出现了断代。NCard小组正是看中了市场空白适时推出ELink。

ELink采用了名牌Flash芯片，擦写速度能达到百万次，容量则有512Mb、1Gb两款型号供玩家选择。ELink内置了SMS功能，支持32个以上游戏的存档，支持金手指，可以在任意位置添加新游戏。以往GBA烧录卡产品烧录游戏还需要同烧录器连接，比较繁琐。ELink则直接集成了Mini USB接口，无需烧录器直接同电脑互传资料，烧录速度则能达到140KB/S以上。ELink的价格也不错，512Mb产品的售价约为180元，1Gb产品的售价约为230元。比较遗憾的是ELink的外形同普通GBA卡带一样大小，如果插入NDSL的话会凸出一块，期待厂商能推出NDSL防尘卡大小的NDSL专用GBA游戏烧录产品。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

GBalpha服务网站调整

为了实现GBalpha周边产品支持网站全球统一化管理模式，GBalpha于8月下旬对网站和域名进行一系列地调整和变更。GBalpha中文综合服务支持网站将使用www.gbalpha.cn的域名，原www.gbalpha.com <http://www.gbalpha.com>仍保留，但会指向GBalpha全球首页，主要语种为英文，但可以链接到日本语和中文网站。GBalpha影音魔力盒中文支持站点使用独立域名：mbox.gbalpha.cn。GBalpha日文综合服务支持网站将使用www.gbalpha.jp的域名，日文影音魔力盒支持站点使用mbox.gbalpha.jp的域名。原www.m3adapter.com、www.g6flash.com、www.m3flash.jp的域名继续保留使用，可以直接登录对应产品的英文或日文产品首页。

M3DSS断货



进入8月份，正值暑期销售旺季，M3DSS却再次出现了断货现象。Gbalpha曾表示M3DSS在7月份停产1个月，但8月份会恢复生产。但不知何种原因，即使到了8月下旬，国内市场上的M3DSS供货量依然很小，很多店家都没有进到货。除了M3DSS中文版外，此前曾批量出现的M3DSS英文版也不见了踪影。很明显，Gbalpha想尽快将M3DSS出清，继而推出新产品G6DSR和M3DSR。不过也有人猜想可能是由于目前国外市场需求量太大，厂商将供货重心都放在海外市场上。另外，国内已经有部分商家通过各种渠道辗转拿到了G6DSR的英文版并销售，8Gb版的售价为360元左右，这个价格对国内玩家来说还是有些高了。



在上辑内容中为大家放出了最速流程攻略，本辑将按照惯例带来研究部分的内容。本作在最初的时候被玩家定义为“自虐”型游戏，其实当你将游戏的系统以及人物的特技全部摸透后在观点上就会发生改变，甚至可以拍着胸脯说本游戏很简单。做任何事情都有一个循序渐进的过程，当你熟悉它之后肯定会得出与最初截然不同的感觉。好了，扯了那么多，下面让我们进入正题，看看本次研究为大家带来了哪些内容吧。

PSP 荒野兵器 交叉火力
ワイルドアームズ クロスファイア
◆SCEJ◆S・RPG◆2007年8月9日◆日版
◆1人◆4980日元◆无对应周边

文 羽纹
美编 澄香

联动相关



本作可以使用USB线和PS2版的《荒野兵器5》进行联动，联动之后玩家可以派遣角色前往特殊地点进行探索。要想联动就必须先取得道具“カモノハシ麦丼”，以下是它的具体入手途径。



①游戏流程进行到Act.1－6。
②前往“玄关港アトレイジ”的酒场同“ウェイトレス”进行2次对话。
③接下来去与合成屋里的“港湾劳动者”对话。
④返回酒场再与“ウェイトレス”对话。
⑤此时离开“玄关港アトレイジ”，然后再度进入。
⑥再次同合成屋里的“港湾劳动者”对话。
⑦最后来到酒场与“ウェイトレス”对话就可以获得联动必要道具“カモノハシ麦丼”。此时选择探索会追加新的特殊探索地点“コネクト”。

“コネクト”的探索派遣周期为10天，具体可以获得的道具为：ポーションベリー、リヴァイブフルーツ、ネクタール、ラッキーカード、ギャラコロガシ、ポシビリティエッグ。

完成该地点的探索后前往“浦里ポリアーシャ”与“お电波娘”对话可以取得联动特典道具：リヴァイブフルーツ、ネクタール、仙草アルニム、ミラクルベリー、ラッキーカード、ギャラコロガシ、ポシビリティエッグ以及ホーリーベリー，数量各为20个。

技能槽相关



游戏中根据不同的关卡正确地配置技能非常重要，相信玩家都有所体会。在游戏初始的时候角色用于设置技能的技能槽只有3个，以后每提升10级技能槽就会增加1，当角色的等级达到99后就拥有13个技能槽。另外，几位主要角色的专用职业都附带有增加3个技能槽的“スキルスロット+3”技能，这样他们最大可以使用16个技能槽。

角色等级和技能槽数的关系

LV	技能槽数
1～9	3
10～19	4
20～29	5
30～39	6
40～49	7
50～59	8
60～69	9
70～79	10
80～89	11
90～98	12
99	13

能力变动类技能相关

能力变动类技能在整个游戏过程中有着举足轻重的地位，该类技能可分为主动和被动两种。主动类一般为提升我方角色的某项能力或是降低对方的某项能力，虽然变动的幅度较大，但存在持续时间的问题，多在对付敌BOSS等单位的时候才会使用。而被动类则是按特定的比例对人物的某种能力进行加成，特别是当某职业的某能力本来就比较高时，装备上这种技能就能获得更多的能力补正，非常好用。另外，能力上升类技能的修得CLV相对来说都比较高，玩家可以参考下面的表格来进行针对性的修炼。特别需要说明的是装备MOV和CLM上升的技能时角色的能力是固定增加1。

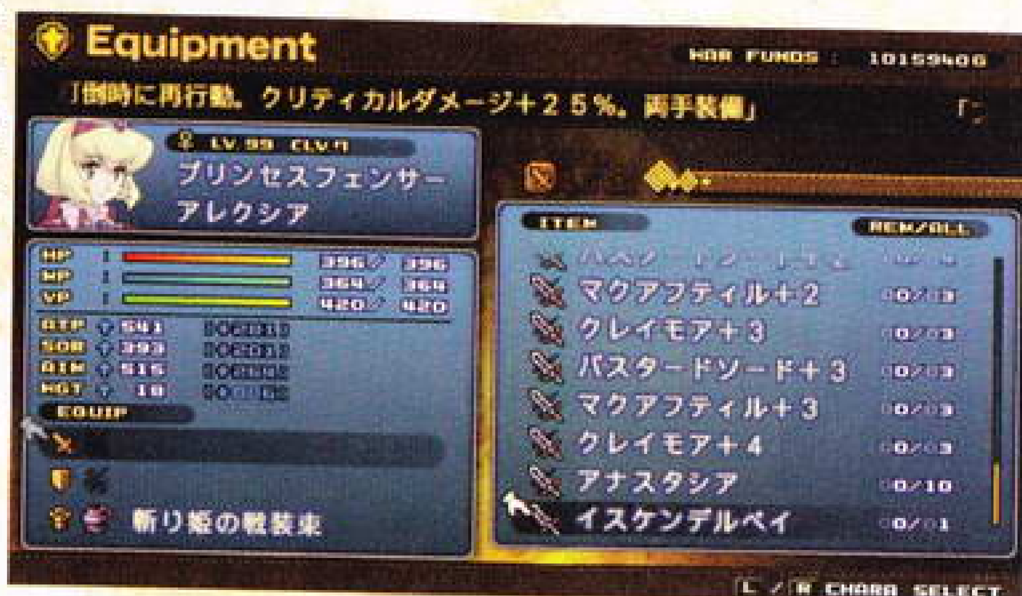
主动类能力变化系技能

技能名称	修得职业	效果
エンカレッジ	ダンデライオン	自身周围1格范围内同伴的RES储蓄值上升
ハイパーウェポン	ストームライダー	令目标的ATP上升50%
ロイヤルチアー	プリンセスフェンサー	自身周围1格范围内同伴的全能力上升10%
インヴォーグ	ファンタスティカ	令目标在次回合结束之前技巧发动率和命中率变为100%
パッシブスタイル	フェザーイン	令目标在次回合结束之前技巧发动率上升12.5%、所受伤害减少
クイック	エクスキャバリア	令目标的RES上升50%
スロウダウン	ファンタスティカ	令目标的RES下降50%
フラジャイル	セイグリッドセイバー	令目标的DEF和MGR都下降50%
プロテクト	エニグマンサー	令目标的DEF和MGR都上升50%
ビートステップ	アサルトバスター	自身MOV和CLM上升1
ラジカルザップ	ストライダー	给予敌伤害的同时次回合角色的RES变为2倍
メズマライズ	ストライダー	自身周围3格内的角色AIM下降50%
ディビリレイター	フェザーイン	令目标全能力下降25%、技巧发动率为0

被动类能力变化系技能

技能名称	修得职业	修得CLV	效果
VP+25%	グラブデュエリスト	7	自身的VP最大值+25%
ATP+25%	ウォーヘッド	7	自身的ATP最大值+25%
DEF+25%	エスコートベッセル	5	自身的DEF最大值+25%
SOR+25%	スペルキャスター	7	自身的SOR最大值+25%
MGR+25%	セイクリッドセイバー	6	自身的MGR最大值+25%
AIM+25%	ストライダー	6	自身的AIM最大值+25%
PRY+25%	フェザーイン	3	自身的PRY最大值+25%
RES+25%	ナイトレイダー	7	自身的RES最大值+25%
濒死时RESアップ	エクスキャバリア	5	角色濒死状态下RES上升50%
くじけない心	ダンデライオン	6	角色濒死状态下SOR、MGR、PRY上升20%
濒死时AIM上升	アックスバトラー	4	角色濒死状态下AIM上升50%
あきらめない心	プリンセスフェンサー	5	角色VP减少时RES上升
ゾーンエフェクト	ファンタスティカ	3	邻接我方单位AIM、PRY上升10%；邻接敌方单位AIM、PRY下降10%
仲间の危机にRES上升	セイグリッドセイバー	4	(我方濒死状态数×10+我方战斗不能数×20)%的RES上升
仲间の危机に移动力上升	ジオニックルーラー	7	(我方濒死状态数×1+我方战斗不能数×2)的MOV和CLM上升
アクセラレイト	グラブデュエリスト	3	角色行动结束后RES储蓄值随机上升
トドメにRES上升	エクスキャバリア	5	我方单位被打倒时次回合内RES变为2倍

另外还有两把特殊的武器，分别是女主角和公主的专用武器シュトラルゲヴェイア和イスケンデルベイ，这两把武器会根据使用者等级的提升而不断增长能力，具体为角色每上升一级武器的ATP、SOR、AIM各上升2.5%。



シュトラルゲヴェイア

初期值为ATP：55、SOR：63、AIM：65，角色等级99后能力为ATP：187、SOR：215、AIM：222

イスケンデルベイ

初期值为ATP：89、SOR：61、AIM：87，角色等级99后能力为ATP：281、SOR：201、AIM：264

经验值和技能值的加算条件

每关角色最终获得的经验值(EXP)和技能值(PSP)都是由基数×倍率加成来确定的，其中基数是由关卡固定的，无法改变。而倍率加成则是系统根据各角色在战斗中的实际行动情况来确定的。倍率加成在战斗开始时统一固定为1.0，任务中能使倍率提升的各种行为罗列在了下述表格中，这里举个实际例子：一场EXP获得基数为100的战斗，如果角色在任务过程中破坏了一个樽和一个木箱，那么该角色在战斗结束后的EXP实际获得量就为：100×(1.0+0.7+0.5)=220。另外要说明的是未出战人员的奖励倍率固定为1.0，不受到任何修正；出战人员在战斗中被击倒的话倍率加成也会归零。

◆EXP的加算条件和加算

加算条件	加算率
反击、会心一击发生	0.1
回避敌人的攻击	0.1
打倒一名敌人(非关卡中的最后一名敌人)	0.2
打倒关卡中的最后一名敌人	0.5
破坏一个木箱	0.5
装备"获得EXPアップ"技能	0.5
破坏一个樽	0.7
角色使用道具"ラッキーカード"	1.0

◆PSP的加算条件和加算率

加算条件	加算率
战斗中发动下述特定技能：アクションリプレイ、アタックアシスト、移动后アイテムゲット、イリュージョン、ウエポンブロック、重ねクリティカル、ディフェンサー、投射武器ブロック、リタリエイション、リフレクト、レジストブロック	0.1
任务结束时VP的残余量在25%～49%之间	0.1
任务结束时VP的残余量在50%～74%之间	0.2
任务结束时VP的残余量在75%～100%之间	0.3
装备"获得PSPアップ"技能	0.4
角色使用道具"ポシビリティエッグ"	1.0

大量取得经验值和技能值的方法介绍

游戏后期除了城镇外其他据点都能作为玩家进行自由战斗的地方。面对此时需要十几万的经验值才能提升一级的情况，我们必须选择一种更为有效的赚取方法。下面就向大家推荐几种可行的方案。

◆赚取PSP的推荐方法

游戏流程进行到Act.2-4后来到据点フラットウッズ，在这里进行随机战斗有一定几率会遇上一种名为"这い寄る混沌"的敌人，打倒它后所获得的PSP基数是同最终一击的伤害量相关联的，具体计算式为"伤害剩余量÷2=PSP值基数"。举个简单的例子来说：对于一个体力只剩20的"这い寄る混沌"，我方最终一击对它造成了400的伤害，那么根据计算式本场战斗获得的PSP基数就为(400-20)÷2=190，如此一来只打一仗就将职业的全部技能都习得也不再是天方夜谭。下面简单介绍一下打倒这种敌人的方法。

几个推荐使用的职业和主动技能

技能名称	持有职业
ダミードール	レアルストレーガ
ハイパーウェポン	ストームライダー
インヴォーク	ファンタスティカ
アンプリファイア	エスコートベッセル
フラジャイル、ターンシフト	セイクリッドセイバー
チェンジ、フィブルマインド	ワンダーシーカー
シックスパレット	ナイトレイダー
コマンドクリティカル	フェダーイン

具体步骤



①先选定一名主攻手，要求ATP值高并掌握有"シックスパレット"技能，武器选择最强斧头。

②"这い寄る混沌"只会对我方角色使用HP半减的技能"デンジャラスマター"，实际上根本没有威胁。当然玩家也可以用"ダミードール"制作的替身来吸引敌火力。

③我方辅助角色为攻击手连续使用两次アンプリファイア，这样攻击手的次回攻击伤害值变为3倍。

④当敌人的MP消耗至48以下后它将无法再使用"デンジャラスマター"，此时就轮到我方角色大显身手了，先进行降防和降能力，然后再将其MP和HP对调。

⑤辅助角色对攻击手使用ハイパーウェポン再提升50%的ATP，并用インヴォーク保证次回攻击的命中率为100%。

⑥攻击手使用"シックスパレット"对目标进行攻击，如果运气好"コマンドクリティカル"技能发生效果的话还能打出会心一击，这样所造成的伤害量非常可观。

◆赚取EXP的推荐方法

①モラサールの砦

去该战斗地点破坏木箱，如果地图上的全部15个木箱都由同一个人去破坏的话就能总共获得7.5倍的EXP倍率加成，这样一战下来就能赚取大量EXP。为了更快地破坏地图上的木箱，推荐使用RES能力较高职业，如ワンダーシーカー、ナイトレイダー等。



②打倒ギャラアップル・グロウアップル这两种敌人

这两种敌人和前面赚取PSP的"这い寄る混沌"有异曲同工之妙，打倒它们获得的EXP&金钱基数也会和最终一击的伤害量相依存，这两种敌人在黄昏迫る溪谷、いざないの交易路、サンドーム修道院址以及灼热の心脏(打倒隐藏BOSS后)几处地方出现，由于它们的实力要比"这い寄る混沌"高出许多且自身第三回行动时就会撤退，除了要沿用前面增加攻击力的战术外还要活用"フォースフィールド"来防御敌人超猛烈的攻击。

アイテムチェッカー取得一览

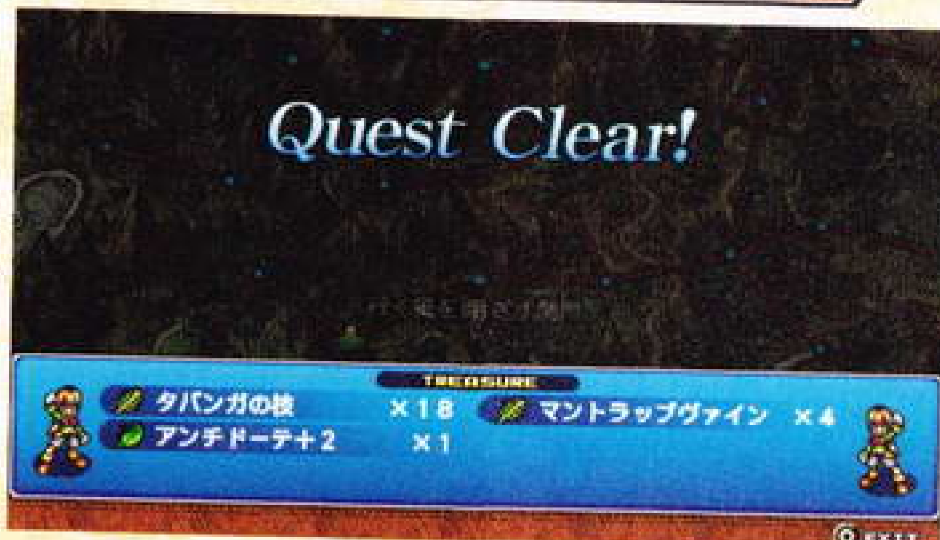


アイテムチェッカー是游戏中的重要道具，随着收集数量的增多，玩家在合成屋能合成更多的物品，并且执行探索指令后能获得更为贵重的素材。游戏里设置的アイテムチェッカー总共为12个，除开8个作为战利品必得到外，另外4个需要玩家开启地图上的宝箱或是使用探险家的技能ディテクター进行探寻，下面是全部アイテムチェッカー的具体取得资料。

NO.	入手可能章数	MAP	备注
01	Act.1—4B	グリードモア收容所	战利品
02	Act.1—5	远き誓约の丘	探索12h的高台获得
03	Act.1—16	砂尘のリチャードローズ	战利品
04	Act.2—7	王都エレンシア	战利品
05	Act.2—15	サンドーム修道院址	战利品
06	Act.3—4	守护兽神殿	探索神殿左侧22h的雪原地带获得
07	Act.3—7	咎人が队伍を组んだ街道	战利品
08	Act.3—13B	ブレイバルズ岛 秘匿据点	战利品
09	Act.4—5	玄关港アトレイジ	战利品
10	Act.4—7	死者の都シュネルギア	宝箱
11	Act.4—11B	死者の都シュネルギア地下	战利品
12	Epilogue1	归らずの岳麓	地图中央一枯树附近探索获得

探索资料一览

本游戏中"渡り鸟"的一个重要作用就是派遣出去执行探索任务，一般来说玩家可以专门雇佣几名"渡り鸟"来负责这类工作而不参加战斗。每个探索地点允许派1～6名"渡り鸟"，相应的探索报酬数量会根据派遣人数的多少进行一定的修正。另外，探索每个地点所需要的时间周期有所不同，游戏很失败的设定就是当"渡り鸟"执行探索任务的时候其他角色是无法触发剧情战斗的，玩家只能选择随机战斗或是花钱来度过这段探索周期。



地点	派遣周期	一人经费	多	少	稀有
いざないの交易路	2	50G	タパンガの枝	マントラップヴァイン	アンチドーテ
行く风を閉ざす关门	2	50G	カリヴォスクロー	タッツエルブルムの角、ボシビリティエッグ	ラッキーカード
潮风にさびた船着场	2	50G	エレシウスリウム	铁矿石	冻结の晶石、焦热の晶石
追い剥ぎたちの深森	2	50G	マントラップヴァイン	タパンガの枝	ヒールベリー
远き誓约の丘	2	50G	铁矿石	エレシウスリウム	旋风の晶石、石破の晶石
クリードモア收容所	2	50G	タッツエルブルムの角	ガイヴォスクロー	ラッキーカード
鸟落としの沼	2	50G	アルラウネの花粉	タパンガの枝	トリフィドフルーツ、リヴァイブフルーツ
祠宇へと続く参道	2	50G	灵脉血晶	エレシウスリウム、陨铁Lb9992	爆裂の晶石
守护兽の圣域	2	50G	陨铁Lb9992	灵脉血晶、ミディアンメタル	旋风の晶石
西风が示す道标	2	50G	クラブパブラーの爪	カリヴォスクロー	ユルングの牙、ボシビリティエッグ、ギャラコロガシ
モラサール砦	2	50G	ユルングの牙	クラブパブラーの爪	アパオアクウのトゲ、ラッキーカード、ギャラコロガシ
そぼ降る冰雨峠	2	50G	ミディアンメタル	陨铁Lb9992、灵脉血晶、ガルクライト钢	冻结の晶石
繋ぎ紡がれし路	2	50G	アパオアクウのトゲ	ベルクレイルホーン	ユルングの牙、ボシビリティエッグ、ラッキーカード
犀の河原	2	50G	ベルクレイルホーン	タラスクタスク	ギャラコロガシ、ボシビリティエッグ
はぐれ者の吹き溜まり	2	50G	トリフィドフルーツ	レギュレウスの树液	——
坏死の台地	2	50G	ガルクライト钢	魔银ミスリル	ミディアンメタル、爆裂の晶石
欲望み果て无き采石场	4	60G	魔银ミスリル	——	ドラゴンフォシル、ガルクライト钢
畏ろしヶ渊	4	60G	デンドロビウムの花	レギュレウスの树液、トリフィドフルーツ	ウィッチメディシン
往きて行き交いし路	4	60G	ドラゴンフォシル	魔银ミスリル	石破の晶石+1
フラットウッズ	4	60G	タラスクタスク	ベルクレイルホーン、ソルニゲルの突起物	ラッキーカード
咎人が队伍を组んだ街道	12	70G	タパンガの枝	トリフィドフルーツ、デンドロビウムの花	アルラウネの花粉、レギュレウスの树液
ラサロム砦	4	60G	ソルニゲルの突起物	タラスクタスク	ボシビリティエッグ、ラッキーカード
黄昏迫る溪谷	4	60G	铁矿石	灵脉血晶、陨铁Lb9992、エレシウスリウム、ミディアンメタル	旋风の晶石+1
サークルバレー	4	60G	タッツエルブルムの角	クラブパブラーの爪、アパオアクウのトゲ、カリヴォスクロー、ユルングの牙	ギャラコロガシ
白魔の地平	4	60G	デンドロビウムの花	レギュレウスの树液	——
サンドーム修道院址	4	60G	——	カリヴォスクロー、ユルングの牙、クラブパブラーの爪、アパオアクウのトゲ、ベルクレイルホーン	ラッキーカード
心寂しき水濑	6	70G	レックレスエントの叶	ブラックファーンの重、デンドロビウムの花、やすらぎの风车+1	——
冰刃の舞う冻原乡	4	60G	ブラックファーンの重	レックレスエントの叶	——
守护兽神殿	6	70G	——	マントラップヴァイン、トリフィドフルーツ、レギュレウスの树液、タパンガの枝、アルラウネの花粉	——
ブレイバルズ島　秘匿据点	6	70G	——	灵脉血晶、陨铁Lb9992、ミディアンメタル、ガルクライト钢、魔银ミスリル	——
寄せては返す砂食みの际	8	80G	——	ユルングの牙、アパオアクウのトゲ、クラブパブラーの爪　、ベルクレイルホーン、タラスクタスク、	ギャラコロガシ
凪の沙漠	8	80G	——	レックレスエントの叶、トリフィドフルーツ、レギュレウスの树液、アルラウネの花粉、デンドロビウムの花	——
ブーツヒル	8	80G	——	ブラックファーンの重、トリフィドフルーツ、レギュレウスの树液、アルラウネの花粉、デンドロビウムの花	——
死者の都シュネルギア	14	80G	——	灵脉血晶、陨铁Lb9992、ミディアンメタル、ガルクライト钢　、エレシウスリウム	——
归らずの岳麓	8	80G	——	ドラゴンフォシル、陨铁Lb9992、ミディアンメタル、ガルクライト钢、魔银ミスリル	——
顶に通ず兽道	8	80G	——	ベルクレイルホーン、ユルングの牙、アパオアクウのトゲ、ソルニゲルの突起物、タラスクタスク	ボシビリティエッグ

各职业能力补正&主要角色成长率一览

和众多S・RPG一样，角色的基础能力会随各人成长倾向的不同而出现较大的差距。另外，角色所选择的职业也会对基础能力给予相应的补正。下表中罗列出了全职业的能力补正以及主要角色的成长率一览，由高到低分为S+～D几个等级。能力补正方面B级以上为正补正，C、D两级为负补正。

专用职业

职业名称	HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
ダンデライオン	C	C	C	C	C	A	S	B	C	A	3	3
アックスバトラー	S	C	S	A	S	D	D	C	C	B	4	3
レアルストレーガ	C	S	C	D	C	S	S	C	C	C	3	2
マーシャルメイジ	A	A	C	C	C	C	C	A	B	S	5	4
ストームライダー	S	D	A	B	B	C	C	B	S	A	4	3
プリンセスフェンサー	B	C	B	S	A	C	B	S	A	D	4	3

泛用职业

职业名称	HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
ウォーヘッド	C	D	A	S+	B	D	D	A	C	C	4	3
スペルキャスター	D	A	D	D	D	S+	B	C	B	C	3	2
ファンタスティカ	D	A	D	C	C	A	A	B	A	C	4	3
ガジェッティア	C	B	D	C	C	C	B	A	B	S	4	3
エスコートベッセル	A	C	S	S	S+	D	D	A	C	D	4	2
セイクリッドセイバー	C	S	D	C	B	C	S+	C	B	D	3	2
ワンダーシーカー	C	C	C	D	D	B	C	A	S	S	5	5
ジオニックルーラー	B	C	S	A	C	C	C	A	C	C	4	3
アサルトバスター	S	D	D	A	S	D	A	A	A	A	7	3
エニグマンサー	D	S+	C	C	A	S	C	B	A	B	4	2
ストライダー	A	C	C	C	B	D	C	S+	A	A	4	6
グラブデュエリスト	S	D	S+	A	S	D	C	S	C	C	4	2
ナイトレイダー	D	C	C	D	C	C	C	A	C	S+	5	3
エミュレーター	A	A	D	D	D	A	S	C	C	D	4	3
フェダーイン	S	D	B	S	D	C	C	A	S+	C	4	2
エクスキャバリア	S+	C	C	B	S	A	C	B	C	C	4	2

主要角色成长率

角色	HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES
クラリッサ	C	B	B	C	C	A	S	A	C	S
フィアース	A	C	S	A	S	D	D	B	D	B
ラブライナ	D	S	C	D	D	S	A	D	D	D
レヴィン	B	A	D	B	D	C	B	A	B	S
ログナー	S	D	A	A	B	C	D	A	S	A
アレクシア	B	B	B	S	A	A	B	S	A	D
トニー	A	D	S	S	S	D	S	S	A	C

“ダウンロード”技能相关研究

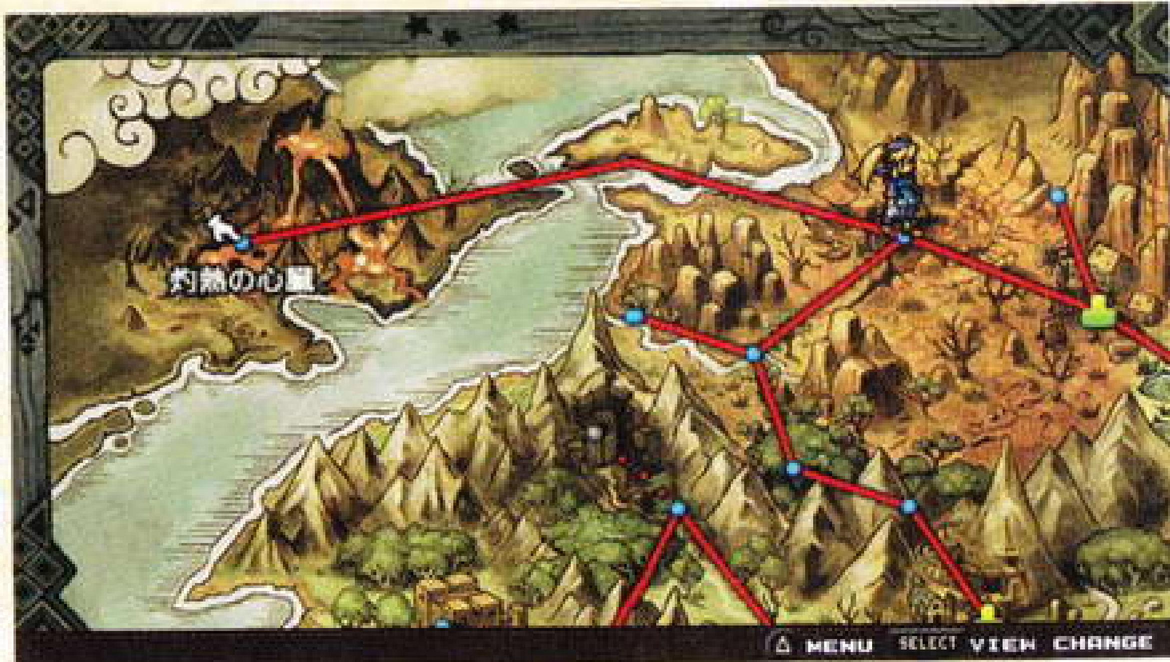
对特定敌人使用模仿师的“ダウンロード”的技能就有一定几率习得它们的技能，其中不乏稀有的雷属性魔法等等。普通情况下“ダウンロード”技能的成功率只有50%，当模仿师的CLV提升到7后其职业特殊技能“リブレイマスター”发动，这时学习的成功率提升到75%。下面给出可学习技能的怪物相关资料，玩家可以根据实际情况自由选取来进行学习。



敌名称	消耗MP	射程	高度	移动后	效果	技能复制目标	参考出没场所
キルリアンバスター	48	4	4	○	最大HP下降为正常值的1/2	グレマルキン	いざないの交易路、行く风を闭ざす关门、追い剥ぎたちの深森
						マルコキアスバンブ	白魔の地平、心寂しき水濑
スティンククラウド	48	6	3	○	令目标陷入病气状态	ジョン・ドゥ	死者の都シュネルギア
						ダムドネイション	サンドドーム修道院址
ペトリフィケイト	48	6	3	○	令目标陷入石化状态	ライノセラス	犀の河原、坏死の台地、欲望果て无き采石场、白魔の地平
						ゴルゴン	犀の河原
スランバーフォッグ	48	6	3	○	令目标陷入睡眠状态	オーク	西风が示す道标、モラサール砦、畏ろしヶ渊、ラサロム砦、サークルバレー
						ブリンストン	西风が示す道标、ラサロム砦
トシキックブレス	48	6	3	○	令目标陷入毒状态	タラスク	坏死の台地、欲望果て无き采石场、白魔の地平、咎人が队伍を组んだ街道
ルミナスモス	48	6	3	○	令目标陷入混乱状态	アスコモイド	行く风を闭ざす关门、远き誓约の丘、クリードモア收容所、祠宇へと续く参道、モラサール砦
						モスファンガス	行く风を闭ざす关门、远き誓约の丘、クリードモア收容所、祠宇へと续く参道、モラサール砦
ダウンハーディット	48	6	3	○	令目标陷入やるせない状态	溶解细胞	ブレイバルズ岛　秘匿据点
						ムウ	潮风にさびた船着场(Act.1−10以后)
アスフィクシエイト	48	6	3	○	一定几率令目标即死	ハルピュア	追い剥ぎたちの深森、クリードモア收容所、鸟落としの沼、祠宇へと续く参道、そぼ降る冰雨
エレクトリッガー	36	6	3	○	雷属性攻击，能给予机械系敌人大伤害	イグニスファタス	黄昏迫る溪谷、繁ぎ访がれし路、往きて行き交いし路
デンジャラスマター	48	4	4	○	抽取目标1/2的HP	这い寄る混沌	フラットウッズ
パリイドアライブ	32	6	3	○	地属性攻击	パイゴエル、クリユメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
ハイドロプレッシャー	32	6	3	○	水属性攻击	パイゴエル、クリユメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
クリムゾンクリメイト	32	6	3	○	火属性攻击	パイゴエル、クリユメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
ストームブレード	32	6	3	○	风属性攻击	パイゴエル、クリユメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ

隐藏BOSS打法介绍

系列前作一直担当隐藏BOSS的百魔兽の王——ラギュ・オ・ラギュラ本次也毫无疑问地成为了这一重要角色的扮演者，它在系列前作中的每次出现都会带给玩家一次磨炼，而这次也不例外，玩家做好充分准备后再来接受它的挑战吧。



百魔兽の王出现条件

游戏流程进行到Act.4−4结束后（无需二周目），前往“砂尘のリチャードローズ”，与“石切り场”的“远くを见やる妇人”对话，此时大地图的左上方就会追加新场所“灼热の心脏”，这里就是百魔兽の王的沉睡之地。

能力一览

百魔兽の王	ラギュ・オ・ラギュラ			LV 99		CLV 7	
HP	9998	MP	997	VP	997	MOV/CLM	4/3
ATP	997	DEF	592	SOR	997	MGR	997
AIM	997	PRY	592	RES	997	WGT	0

抗性资料

地抗性　+9%	水抗性　−49%	火抗性　+99%	风抗性　+19%

持有特殊技能

技名	效果
ブラッドヒート	反击时伤害量上升
ウェポンブロック	一定几率令对手物理攻击完全无效化
リタリエイション	将ウェポンブロック裁掉的物理攻击反射给对手
レジストブロック	一定几率令对手魔法攻击完全无效化
リフレクト	将レジストブロック裁掉的魔法攻击反射给对手
ノックバック无效	受到攻击不会后退
移动コスト无视	无视地形对移动力产生的影响
MOVプラス	移动力+1
警戒	判定濒死状态的HP比例上升
レビテーション	毒/熔岩地形无效化
クリティカル发动率上升	会心一击发动率上升
スナイパーハート	会心一击威力上升、发动几率上升
アクセラレイト	回合结束时RES储蓄量随机上升
レッドゾーン	进入濒死状态时一定几率强制行动一回合
カウンター发动率上升	反击技能发动率上升
イリュージョン	一定几率全伤害效果无效化
アタック时HP回复	物理攻击后HP回复
濒死时RESアップ	濒死状态下RES值上升
投射武器ブロック	一定几率令投射攻击无效化
迎击の心得	被对手围住的时候反击几率上升
クリティカル时再行动	发动会心一击后强制再行动

首次看见这个隐藏BOSS的时候肯定会被它完美的能力值以及强大的技能组合给震慑住，不过仔细研究一番只后你会发现只要我们充分利用游戏的规则，BOSS华丽的数据只不过是纸老虎，通过合理的战术安排可以让它有劲使不出，下面就为大家介绍“道具流”和“物理攻击流”两种打倒它的方式。

PART① 道具流

攻略思想

百魔兽の王－49%的水抗性是它致命的弱点，针对弱点进行攻击是最常见也是最有效的方法。由于BOSS的MGR很高，普通魔法效果并不算明显，最好是使用SOR×4的水属性攻击道具“冻结の晶石+1”，由于该道具属于上位道具，只有道具师才有资格使用。

战前准备

●百魔兽の王的等级固定为99，我方单位的等级太低的话就比较吃亏，可以先利用前文提供的方法去锻炼一下再来挑战，最好是在LV70以上。

●出场人物方面アレクシア为必要角色，其他可以尽量选择SOR和RES高的角色，将他们全部转为道具士并配上“冻结の晶石+1”。

●アレクシア的必要技能为：骑士道、サポート、レイパワー、消费MPセーブ、退魔和阵头に立つは王家の务め；其他角色的必要技能为：骑士道、弱点属性补正プラス、消费MPセーブ、RES+25%、SOR+25%、アクセラレイト和スペルキャスター装备，然后装备上魔法师的武器提升SOR。

※アレクシア之所以为必要角色是因为百魔兽の王的RES实在太高，一般开场时它就会3连动，如果遇上它连续使用3次伤害强制200的全屏地属性攻击，多数情况下我方角色还没有行动就被全灭，而アレクシア的“阵头に立つは王家の务め”技能效果是开场时必定先行动，一跃成为整场战斗的关键。

战斗步骤

战斗准备画面里记得将アレクシア编在2号位置，那里有水属性区域，用忍者可以发现这些属性区域。开场后アレクシア先使用再动技能“イントルード”，然后往前移动两步走进水属性区域施放レイフィールド将属性覆盖到全屏。接下来继续再用魔法进行再行动，先后对BOSS使用フラジャイル降防和スロウダウン降速，这样它的三连动就会被挤得只剩下一回行动，此时アレクシア的任务完成。紧接着就是百魔兽の王的回



合，多数情况下它会使用全屏攻击术，由于前面水属性区域已经展开，因此其招式威力减半降为100，威胁度大减。BOSS行动完毕后就是众道具师的表现时间了，统一使用再动魔法靠近BOSS，再用“冻结の晶石+1”猛砸之，由于有属性区域、弱点属性补正プラス和アイテム效果プラス等多重辅助下，SOR在600以上的角色使用一个晶石就能扣除百魔兽王2000+的HP，运气好没有遇到对方发动レジストブロッ或クイリュージョン技能的话，四五个晶石就能解决掉这个怪物，非常轻松。

PART②-物理攻击流



攻略思想

和前面一样，由于BOSS防御力高的问题，如果用普通的单人物理攻击肯定效果欠佳，要想走这条路就必须利用6人阵形连携攻击那465%的伤害补正，如果玩家派出的是6名主要角色而非雇佣的单位那么这个补正值还会提升到500%，这样即使是BOSS达到极限的防御力也顶不到几个回合。另外，ディビリテイター附带的技能发动效果为0的特殊效果也让BOSS那一大堆技能成为摆设，使用可以减少目标RES储蓄的ディセラレイト连续向对手发起攻击，这样可以强制令对方无法还击。

战前准备

●高级的武器自然少不了，不仅攻击力高，最关键的命中率也能得到保障。ゾーンエフェクト技能可以提升邻接同伴的AIM，在使用阵形连携攻击的站位下更为合适。

●アレクシア依旧就必不可少的角色，先将职业转为其固有职业公主剑士，然后配上骑士道、サポート、退魔、觉悟、战技、レイパワー和消费MPセーブ。其他角色统一转为战士，必要技能为：骑士道、战技、ゾーンエフェクト、アーツサポート、ATP+25%、AIM+25%、RES+25%、クリティカル发动率上升以及ディセラレイト。

战斗步骤

前面的步骤没有太大的区别，依旧是让アレクシア先动，然后展开水属性区域并给百魔兽王使用フラジャイル降防、スロウダウン降速以及ディビリテイター降全能力并封锁其部分被动技能的发动，全部辅助技能施放完毕后则选择待机。BOSS的行动回合由于前面各项工作的展开致使其攻击无力化。接下来我方主力物攻人员全面出动，先控制角色利用再动技能慢慢移动到BOSS身边，并尝试使用ディセラレイト技能来减少白魔兽王RES值的储蓄，确保将它的行动顺序压在我方单位后面，中间可以利用再行动来调整攻击次数，MP不足的时候提前用MPバースト来恢复。当我方六名角色将BOSS团团围住时，阵形攻击补正提升至最高的同时还能接受アーツサポート技能的伤害加成，此时一轮攻击能削弱它500+的HP，发动会心一击后更能达到800左右，效果非常好。稍微麻烦一点的就是百兽王进入濒死状态时会有一次强制行动的机会，这时它的攻击应该会令我方部分角色倒下，不过不用慌张，轮到我方行动后可以用道具慢慢将它们救活，毕竟再动+MP回复是相当可靠的。在结束了这次绝地反击后百魔兽王再也无力回天，最终被活活屈死。

（在Act.4-7开始之前打倒该隐藏BOSS后前往“静かに白きクレスタベルデ”与“凄腕ハンター”对话，他会赠予道具士的最强武器“シェリフスター”，一旦超过这个时段以后就再也无法取得，需要玩家引起注意。）



文 铭风 编 胧月 美编 咕噜

《美妙世界》，一款剧情悬念迭起的游戏，一款少有的充满流行元素的游戏，一款将A·RPG和NDS的触摸功能完美结合的游戏。除了外在感觉外，游戏的内容也一点不含糊。完成游戏的主线流程后，游戏可说是刚刚开始，丰富的收集要素才是游戏的精髓所在。本次研究，将上辑没有涉及的内容一并奉上，让喜欢本作的人能真正做到研究到位。



NDS 美妙世界
すばらしきこのせかい
◆Square Enix◆A·RPG◆预定2007年7月27日◆日版
◆1人◆1Gb◆5980日元◆无对应周边

随着游戏的进行，记录画面下屏显示的角色将越来越多，完成游戏的三个篇章和隐藏迷宫分别能让四季、约舒亚、比特和羽狛出现。而另三名角色的出现则跟游戏中三个项目的完成度有关，这三项分别是：

ノイズレポート：噪音报告，遇到并击败噪音后就会在主菜单的ノイズ这项内显示敌人信息。游戏中一共96种敌人。获得全部信息后下屏最右边会出现莱姆所变化的那只小噪音。

マスターバッジ：Master的徽章数量，一共304种。Master的意思就是将徽章升到顶级（进化了的不算）。全部Master后四季下方会出现黑色小熊玩偶。

アイテムコンプ：收集的物品数量，一共472种。全部收集后比特的妹妹莱姆便会出现在最右边。



Another Day 事件攻略

※Another Day即通关后进入“チャプター”选项后处于最上面的绿色关卡，这里有独立的故事流程和富有挑战性的迷宫和战斗。

“一如既往的车站，一如既往的人们，一如既往的嘈杂声，一如既往的被大厦所掩盖的天空。”熟悉的十字路口，樱庭音操依旧低沉地站在路口思索，“啊，多么美妙的日常景象啊。神啊，请满足我的愿望，让今天也和昨天一样美好。”



脸上放晴，樱庭抬起了头开始说到：“那么，今天要如何美妙地度过呢？奇怪，为何胸中弥漫着的是一股朦胧感呢？不过，其中能够见到一丝光线。对了，将心中的世界拓宽，将光线集中起来，并将热情全部奉献！这个光一定是这个世界的缩影，这个光一定是命运的恶作剧，这个光一定是人生本身，只要有这个光我其他什么都不需要。这就是徽章弹子（マーブルスラッシュ）。我要站在弹子界的顶端，去モルコ的比赛会场获得优胜！”

（注：本日的剧情和本篇故事没有任何联系……）

スクランブル交差点

◎剧情过后便自由活动，十字路口中间的死神会详细讲解小游戏“徽章弹子”的相关系统。
◎前往モルコ前，进入“徽章弹子”大赛的会场。
◎进入会场前在许多地方都有故事中的角色出场，和他们对话便可战斗（本日剧情里和人物的战斗全是“徽章弹子”的战斗），不过此阶段胜利后并无奖励。



地点	对战对手
スクランブル交差点	四季
104 ビル前	ソウタ
センター街	比特
道玄坂	フトシ
AMX 前	ミナ
スペイン坂	ナオりん
カドイ前	マコト

モルコ前

◎在“徽章弹子”大赛的会场获得两连胜（输了可以再来）。
◎发生事件，之后前往道玄坂的拉面店。

道玄坂

◎作战会议后，开始搜索徽章盗取团的下落。
◎此时可前往各处和本篇中的角色进行徽章弹子的对战，可获得很多珍稀的徽章。

地点	对手	获得徽章
A-EAST 前	王子	幸运の女神
涉急本店前	ミナ	キラメキチャージ
104 ビル前	ナオりん	ピースフル
忠犬ハチ公像前	アイ	ロリータスカル
西口バスターミナル	フトシ	幸运のパンダ
センター街入口	よこやん	マーブル・ブレード
センター街入口	センセイ	一掷千金
千鸟足会馆前	シュリンプ	10YEN
涉急ヘッズ前	ソウタ	ディストーション
宇田川町路地里	メグミ	永远なれ！石の魂
モルコ前	マコト	10000YEN
ライヴステージ	ユウイチ	マーブル・シヴァ
死せる神の部屋	ニダイメメイジン	マーブル・ダッシュ
トウワレコード（莱姆加入后）	777	ラッキースター

宫下公园

◎在这里遇到了莱姆，对话后让其加入。
◎在宫下公园ガード下和大块头东泽对话，进行弹子对决。
◎回道玄坂的拉面店开作战会议。
◎在宫下公园和ブラックスカル团对决。

对手	获得徽章
アラタ	5YEN
莱姆	10000YEN
卯月	マーブル・ロック
狩谷	マーブル・デビル
东泽	マーブル・ゴーレム

剧情提要

在モルコ大赛的会场，音操轻松地获得了胜利，获得了决赛权。但此时发生了意外的事件，在公布了出场者后，除了音操等小部分人外，大多数玩家的徽章被夺走了，参与偷盗的人有《周刊徽章弹子狂热者》的副编辑长狩谷、大会司仪东泽和卯月等，他们称自己为ブラックスカル团。

“大哥！我们一定要将弹子战士的灵魂——徽章给夺回来！”遭受偷窃的弹修人怒吼道。于是根据他的建议，来到了被称为秘密基地的拉面店。在那里，音操和受害者们组成了徽章战队，在徽章博士南狮的指引下，开始寻找敌方团队的下落。在宫下公园，双方开始了第一次交锋，但是由于中途加入的伙伴莱姆背叛，弹修人失去了红色护腕，众人只得失落地回到了拉面店。然而，正所谓真人不露相，原来拉面店老板是徽章弹子界的老前辈。他拿出了众多强力的护腕给众人挑选，并将敌人的总部透露给了大家，鼓励大家勇往直前。

激战在宫下公园打响了，在兄妹之战和王子的粉丝团首领大决战后（对战的人之间都有怨恨啊），音操也战胜了自己的对手。但此时东泽却将敌我双方的徽章都拿在了手里……原来东泽也是弹子徽章的开发者之一，但他对徽章的爱胜过所有人。于是在大赛中看到了大量被批量生产的，没有被制造者注入爱的徽章后，便实施了这个计划。而弹修人则用实力告诉了他，使用者注入的爱才是真正的爱。

失败后的东泽认出了修人手上的护腕是拉面店老板、也就是他以前上司的作品。正是由于公司迫于新型护腕的成本而让拉面店老板离职，所以才导致了徽章的泛滥，为了拉面店老板，他更不能后退。此时拉面店老板出现了，开导了一番。同时南狮也带来了自己制作的强力护腕，最终激战过后东泽承认了年轻人的热情，大家决定一起去拉面店庆祝，故事也迎来了大团圆。

モルコ前

◎回到这里后接受了修人的挑战。胜利后获得“マーブル・イフリート”，战斗前记得记录。
◎然后是和徽章弹子游戏的创造者メイジン对决，胜利后获得装备“名人のメガネ”和徽章“マーブル・バハムート”。



隐藏迷宫：ポークシティ



在完成了徽章战斗的剧情或者是刚进入本日时，来到道玄坂，在最左边可见到羽狛，跟着他可以进入本作的隐藏迷宫ポークシティ。迷宫的构成和之前剧情中一样，每一层都会对你所使用的徽章进行限制，除了允许使用的品牌和无品牌的徽章外，其余徽章一律不能使用。此次楼层一共有13层，每一层都会有死神守护，和他们对话后先干掉本层内的所有噪音，然后再干掉在门前出现的绿色猪型噪音，再回去和死神对话就可进入下一层了。对话的同时还能获得奖励的食物和10000YEN徽章。在ポークシティ的最上层便是和羽狛变换成的噪音、也就是游戏中的最强敌人パンテーラカンタス战斗，胜利后获得主角的最强装备“おれのヘッドホン”。

楼层	能使用的品牌	出现的绿猪	获得食物
1	ムース・ラットウス	ビグサンバ	ハンバーガー
2	D+B	ビグチャチャチャ	スペシャルドッグ
3	JPオブザモンキー	ビグキャロル	ドーナツ
4	ナチュラル・パピィ	ビグサンバ×3	暗黒ステーキラーメン
5	ヒップ・スネイク	ビグサルサ	ATKカプセル
6	ワイルド・ボア	ビグキャロル	DEFメディシン
7	ペガッソ	ビグジーグ	幻のバーガー【龙味】
8	シーブ・ヘブンリー	ビグルンバ	プレミアムチリドッグ
9	D・クチュール	ビグキャロル	秘传のラーメン
10	パーボ・レアル	ビグタンゴ	真・暗黒ラーメン
11	ラパン・A	ビグポルカ	マムシドリンク
12	ティガー・パンクス	ビグキャロル	ヤンケル魔皇液
13	ガティート	ビグブトウ／ビグマズルカ	不思议なキノコ

最后的时间挑战

在存档界面上还会有一项名为ファイナルタイムアタック的数据。想要更新这个名为“最终时间挑战”的数据，就要将徽章战斗的剧情进行到第一次拉面店会议之后。之后的自由战斗中，就可以通过原先的涉谷驿ガード下进入到原先最终BOSS的所在地了。在最后的审判の部屋和约舒亚对话后就可以开始BOSS11连战了。当游戏的难度在HARD或以上时进行BOSS连战的挑战并完成，存档里这个选项就会显示你这次战斗所用的时间了。第一次胜利后可获得第2天获得的6个初级徽章，装备“天使のハネ”和5个“10000YEN”徽章。和那些BOSS战斗时所带的同伴是固定的，所以要将所有人都武装到最好，不过个人感觉除了虚西要注意外，其他并无难度。值得一提的是，如果你有时间的话，在这里战斗是刷战斗BP的最好地方，本人HARD攻略完成后获得的BP近40000000。

全噪音出现地点一览

为了获得想要的徽章，大多数玩家都把时间花费在刷各种噪音敌人上吧。不过，作为徽章入手的重要来源之一，虽然知道这个编号的噪音会掉落此徽章，但却找不到此噪音，那就头疼了。下面就将所有噪音的出没地点告知大家。

注1：大部分噪音都随处可见，这里只例举其中1个出没地点。

注2：85和92号敌人在一场战斗中出现，掉落物和图鉴都是共享的。

注3：82和84号敌人是一场战斗中的上下屏关系，最后死亡的是谁就掉落谁身上的物品。

注4：7号敌人在Another Day进行到可以去最终BOSS房间的时候，在这条道路里可以刷到。但几率极其低，本人1个小时多才刷到一个。好在碰到后逃跑，再次点徽章它还是会出现，可利用这个获得它身上的掉落物。

注5：噪音图鉴的完成度只需要你将所有敌人都干掉一次就可，跟收集所有掉落品没有关系。



编号	名称	出现地点
1	ディキシーフロッグ	四季篇2日：西口バスターミナル等
2	ビッグバフロッグ	四季篇5日：AMX 前等
3	ファンクフロッグ	约舒亚篇7日：スクランブル交差点等
4	ブラバンフロッグ	Another Day：スクランブル交差点
5	オケストフロッグ	比特篇1日：西口バスターミナル等
6	サザンフロッグ	比特篇7日：罪深きものの道
7	ドラファイフロッグ	Another Day：存在しないものの道／境界之川
8	トラディフロッグ	Another Day：スクランブル交差点
9	クワイアフロッグ	比特篇5日：道玄坂等
10	ビッグバタッド	四季篇5日：AMX 前等
11	オケストタッド	比特篇1日：西口バスターミナル等
12	ガレージウルフ	四季篇2日：西口バスターミナル等
13	オルタナウルフ	约舒亚篇5日：忠犬ハチ公像前等
14	グランジウルフ	比特篇5日：道玄坂等
15	モッシュグリズ	四季篇3日：道玄坂等
16	ストムグリズ	四季篇5日：スペイン坂的BOSS
17	ウォルオデグリズ	约舒亚篇7日：スクランブル交差点等
18	ガバット	四季篇3日：A–EAST 前等
19	ハビコアバット	约舒亚篇7日：スクランブル交差点等
20	スラシュミンク	约舒亚篇1日：スクランブル交差点等
21	デスラシュミンク	比特篇3日：スクランブル交差点
22	グラコアミンク	约舒亚篇6日：AMX 前的青色徽章
23	デスメタミンク	约舒亚篇6日：进入センター街入口登场
24	ニュモルウェーブ	比特篇1日：西口バスターミナル等
25	シュモルダイザー	比特篇6日：忠犬ハチ公像前等
26	ジェイペンギ	四季篇7日：104 ビル前等
27	エレクトロペンギ	约舒亚篇5日：涉谷驿ガード下等
28	ブリットペンギ	比特篇4日：宫下公园カード下等
29	ジェリマンチェスター	约舒亚篇3日：スクランブル交差点等
30	ジェリスウェディッシュ	29号噪音分裂后一定几率出现。
31	ジェリネオアコ	比特篇2日：スクランブル交差点
32	ジェリジャーマ	31号噪音分裂后一定几率出现。
33	ヘッジハドコア	四季篇5日：千鸟足会馆前等
34	ヘッジエモコア	约舒亚篇4日：センター街入口等
35	ヘッジメロコア	比特篇3日：スクランブル交差点
36	ヘッジクラコア	比特篇5日：スクランブル交差点等
37	ヘッジメタコア	四季篇2日：最后的BOSS
38	ヘッジカオティコア	约舒亚篇6日：スクランブル交差点等
39	ジャングブーマー	约舒亚篇2日：涉谷デパート前等
40	ツーステブーマー	比特篇5日：スクランブル交差点等
41	ユーロビブーマー	约舒亚篇6日：スクランブル交差点等
42	サイケフォックス	比特篇2日：スクランブル交差点等
43	アンビエフォックス	比特篇7日：スクランブル交差点等
44	プログレフォックス	约舒亚篇3日：宫下公园的青色徽章
45	ドゥームメタルドラゴ	比特篇7日：スクランブル交差点等
46	ラグタイムドラゴ	Another Day：スクランブル交差点
47	ゴシックメタルドラゴ	比特篇5日：道玄坂的青色徽章
48	ネオクラシカルドラゴ	比特篇6日：涉谷驿ガード下等
49	ハウスライノ	比特篇2日：スクランブル交差点
50	ミニマルライノ	比特篇6日：104 ビル前
51	ダブライノ	约舒亚篇1日：最后的BOSS
52	トランスライノ	比特篇6日：104 ビル前
53	キャンサフォーク	约舒亚篇1日：忠犬ハチ公像前
54	キャンサスカ	约舒亚篇4日：AMX 前等
55	キャンサヘヴィ	比特篇4日：宫下公园カード下等
56	キャンサンブリ	约舒亚篇3日：宫下公园ガード下等
57	キャンサパンク	约舒亚篇6日：スクランブル交差点等
58	デカダンレイブン	四季篇6日：センター街入口等
59	イースティックレイブン	约舒亚篇4日：センター街入口等
60	ネファストレイブン	比特篇7日：西口バスターミナル等
61	スウィングシャーク	四季篇4日：最后的BOSS
62	ビバップシャーク	比特篇1日：涉谷ガード下等
63	フュージョンシャーク	比特篇5日：道玄坂等
64	エレファR&R	比特7日：涉谷驿ガード下等
65	マンモR&B	Another Day：104 ビル前
66	ステゴAOR	比特篇2日：スクランブル交差点的青色徽章
67	ピグサンバ	Another Day：ポークシティ
68	ピグチャチャチャ	Another Day：ポークシティ
69	ピグキャロル	Another Day：ポークシティ
70	ピグサルサ	Another Day：ポークシティ
71	ピグジーグ	Another Day：ポークシティ
72	ピグルンバ	Another Day：ポークシティ
73	ピグタンゴ	Another Day：ポークシティ
74	ピグポルカ	Another Day：ポークシティ
75	ピグブトウ	Another Day：ポークシティ
76	ピグマズルカ	Another Day：ポークシティ
77	テナー死神	比特篇3日的强制战斗
78	バリトン死神	比特篇5日的强制战斗
79	ベイス死神	比特篇7日的强制战斗
80	ビイト（死神化）	四季篇4日：104 ビル前的青色徽章
81	ヤシロ ウヅキ	比特篇1日：西口バスターミナル的青色徽章
82	ヤシロ ウヅキ（暴走）	约舒亚篇5日：宇田川町路地里的青色徽章
83	カリヤ コウキ	比特篇1日：西口バスターミナル的青色徽章
84	カリヤ コウキ（暴走）	约舒亚篇5日：宇田川町路地里的青色徽章
85	ミナミモト ショウ	约舒亚篇7日：最终BOSS
86	ミナミモト ショウ（禁断化）	约舒亚篇2日：千鸟足会馆前的青色徽章
87	キタニジ メグミ	四季篇4日：スクランブル交差点的青色徽章
88	ウェスペリティリカオナー	四季篇3日：ライヴステージ的青色徽章
89	プテロプスカナー	比特篇3日：ライヴステージ的青色徽章
90	コルニクスカナー	四季篇5日：モルコ前的青色徽章
91	オウィスカンタス	四季篇7日：涉谷驿ガード下的青色徽章
92	レオカンタス	约舒亚篇7日：涉急本店前的青色徽章
93	ティグリスカンタス	比特篇6日：忠犬ハチ公像前的青色徽章
94	アングイスカンタス	比特篇7日：境界の川最右边的青色徽章
95	ドラコカンタス	比特篇7日：最终BOSS
96	パンテーラカンタス	Another Day：ポークシティ最上层

全物品收集



游戏中的大部分物品都可在商店里买到，随着流程的推进，商店里的商品也会越来越多。物品主要就是3种，贵重品、食物和装备。食物主要通过食用来永久增加能力，而装备则除了提升角色能力外还附加了在战斗中有利的特殊技能。不过这些特殊技能的习得对你和服务员的好感度有要求，好感高了，携带了装备去了解这个装备的服务员处才能习得技能。好感高时不但能得知特殊技能，还会让该商店的隐藏道具出现，也就是[QUEST]道具（这些在上辑的系统部分已经详细说了）。这些需要合成的[QUEST]道具就是游戏中物品收集的最大难点了。为了方便大家收集，下文的表格将所有地区能够购买到的贵重品和[QUEST]道具都例举了出来。

[QUEST]道具的合成的方法主要有两种，一种是普通[QUEST]道具，通常是两个材料加一个装备，其中材料都可以在"涉急本店前"的大厦里购买到（很贵哦），徽章素材见后文的心得。而大部分合成所需装备都可在当前的商店买到（表格中用★表示），而需要到其他地方去买的也标注了购买地。另一种是通关后出现的强力装备，需要你用三个Master了的徽章来交换，这里将徽章名都列了出来。

忠犬ハチ公像前		
ブルメリアピアス	レアメタル×3/きれいな矿石/シャンデリアピアス（★）	リジェネート回复III（战斗中根据时间回复一定量的HP）
ダイヤピアス	アダマンタイト×3/きれいな矿石×3/シャンデリアピアス（★）	ダブルレジストII（防御"HP减少"和"行动不能"这两个状态）
あいつのコート	シャドーマター×6/じょうぶな革/ゴスボンテージコート（A-EAST前）	光球フィニッシュプラスIII（提高光球最初的倍率）
水玉バッグ	レアメタル×6/やわらかな羽毛/ハートポシェット（モルコ前）	光球キープブラスIII（让光球存在的时间变长）

104ビル前		
S：必杀技プラス	ヒヒイロカネ×2	提升必杀等级（四季专用）
S：ATKプラス	ヒヒイロカネ	提升攻击力（四季专用）
S：DEFプラス	ヒヒイロカネ	提升防御力（四季专用）
やろうのバックル	シャドーマター×6/きらきらシルバー×4/バックルベルト（モルコ前）	HP+100
デニムミニスカート	レアメタル×3/じょうぶな革/チェックミニスカート（★）	四季：DEF+2
ブラックビキニ	レアメタル×5/かわいいリボン/パープルビキニ（★）	四季：必杀☆+3
S：必杀技プラス	ヒヒイロカネ×2	提升必杀等级（比特专用）
S：ATKプラス	ヒヒイロカネ	提升攻击力（比特专用）
S：DEFプラス	ヒヒイロカネ	提升防御力（比特专用）
あいつのバンダナ	シャドーマター×6/しなやかな绢×3/スローガンバンダナ（忠犬ハチ公像前）	フィニッシュ行动不能（结束战斗时一定陷入不能行动的状态）
赤ランドセル	マーブル・ウインド/マーブル・ブレード/健康を考えておでかけ（徽章）	濒死でDEFブーストII（濒死时防御力上升）
キングペンダント	レアメタル×6/きらきらシルバー×3/ワイルドボアペンダント（★）	比特：ATK+4
お岁暮	マーブル・エコロジー/マーブル・ダッシュ/オウィス（徽章）	リジェネート回复III（战斗中根据时间回复一定量的HP）
S：スロットプラス	ヒヒイロカネ/レアメタル×4/テクタイト	增加主角的徽章装备数量
S：テクニカルEXP	ヒヒイロカネ/レアメタル×3/テクタイト	空中10连击以上获得额外的经验值
S：ふっとび回避	ヒヒイロカネ	被击飞时点击主角会出现落地姿势
恋におちたら	レアメタル×6/あざやかな丝/恋はとつぜん（道玄坂）	四季：必杀☆+2

涉急本店前		
S：必杀技プラス	ヒヒイロカネ×2/レアメタル×3/テクタイト	提升必杀等级（约舒亚专用）
S：ATKプラス	ヒヒイロカネ/レアメタル×2	提升攻击力（约舒亚专用）
S：DEFプラス	ヒヒイロカネ/レアメタル×2	提升防御力（约舒亚专用）
S：スロットプラス	ヒヒイロカネ×2/レアメタル×2	让可装备的徽章提升一格
温故知新	レアメタル×2/じょうぶな革/台风（★）	DEF+3
太平皇帝	テクタイト×3/しなやかな绢/春节绢衣（★）	濒死でパワーアップI（濒死时攻击力上升）
メイドセット	キングアーサー/女だったら目で胜负/S：チケット	ATK+3

A-EAST前		
あのこのワンピ	S：チケット×3/かわいいリボン×4/爱されワンピ（カドイ前）	DEF+5
リボン通しドレス	レアメタル×5/じょうぶな革/アームカバーつきシャツ（★）	咒われリジェネート回复（战斗中根据时间回复HP，但不能获得BP）
ゴスボンデージコート	テクタイト×2/しなやかな绢/ヴァンパイアドレス（★）	咒われATKアップ+10(战斗开始时呈濒死状态，但攻击力加10)

道玄坂		
木枯らしソナタ	レアメタル×6/じょうぶな革/木枯らしエレジー（104ビル前）	コンボマップ强化II（同伴装备后攻击分支增加2）
WWコートジャケット	ダークマター×3/じょうぶな革×3/リーガルプレゼンス（涉谷デパート前）	光球キープブラスIII（光球存在的时间变长）
WWTシャツ	シャドーマター×12/しなやかな绢×3/セレブリティジェントル（涉谷デパート前）	万能强化III（攻击力・防御力・HPがアップ）
WWトートバッグ	ダークマター×3/あざやかな丝×3/スパークリングフライト（涉谷デパート前）	EXPアップIII（获得经验值上升）
真・暗黑ラーメン	ダークマター/なぞの液体/しこしこ极细面	消化后ドロップレート+2（掉落几率+2）

涉谷デパート前		
S：必杀技プラス	ヒヒイロカネ×2	提升必杀等级（约舒亚专用）
S：ATK プラス	ヒヒイロカネ／レアメタル	提升攻击力（约舒亚专用）
S：DEF プラス	ヒヒイロカネ／レアメタル	提升防御力（约舒亚专用）
レボリューション	じょうぶな革×9/10000YEN×10/5000YEN×10	EXP アップIII（获得经验值上升）
ロイヤススプレンダー	アダマンタイト×8/きらきらシルバー×2/リジットバレン（★）	オールレジスト（防御所有异常状态）
あねきの口紅	アダマンタイト×8/きれいな矿石×4/ハートネイル（忠犬ハチ公像前）	ダブルレジストI（防御"攻击力减少"和"防御力减少"这两个状态）
セレブの财布	オリハルコン×3/S・チケット	增加金钱最大值到999万 9999日元
クリムゾンハイヒール	じょうぶな革×2/1000YEN×20/10000YEN×2	光球キープブラスIII（光球存在的时间变长）
リバティデューク	リジットバレン（★）／マーブル・ゴーレム1	万能强化III（提升攻击力、防御力和HP）
トラッドブーツ	じょうぶな革×2/5000YEN×10/10000YEN×81	约舒亚：HP+40
サンゴネックレス バーボ・レアル	テクタイト×3/きれいな矿石／ターコイズネックレス（忠犬ハチ公像前）	濒死でパワーアップI（濒死时攻防上升）
S：ミニゲーム对战	マーブル・カスタム	开启主菜单内的徽章对战模式
HP锭	テクタイト×3/50YEN×9	消化后最大HP+12
マムシドリンク	アダマンタイト×3/なぞの液体（★）／赤マムシ（★）	消化后攻击力+3
冬虫夏草	10000YEN×4	消化后勇气+30
不思议なキノコ	10000YEN×15	消化后ドロップレート+1（掉落几率星+1）

カドイ前		
爱されワンピ	テクタイト×3/あざやかな丝×2/ラブリーワンピ（★）	DEF+5
ブラックデニム	テクタイト×3/じょうぶな革／ブラウンデニム（★）	ダブルレジストI（防御"攻击力减少"和"防御力减少"这两个状态）
ヤツのヘッドフォン	オリハルコン×3/きれいな矿石×3/ファンキーサングラス（忠犬ハチ公像前）	濒死でパワーアップII（濒死时攻防上升）

AMX		
S・ATK プラス	ヒヒイロカネ／レアメタル	提升攻击力（四季专用）
S・DEF プラス	ヒヒイロカネ／レアメタル	提升防御力（四季专用）

キャットストリート		
トウゲンキョウ	レアメタル×3/もこもこの棉／ハラミツ（★）	音操：HP+70
アシュラ	レアメタル×3/もこもこの棉／アミダ（★）	万能强化I（同伴装备后根据战斗时间加算经验值）
あにきのパーカー	アダマンタイト×8/やわらかな羽毛×4/アシュラ（★）	ダブルレジストII（防御"HP减少"和"行动不能"这两个状态）
おまえのキャップ	オリハルコン×3/もこもこの棉×3/シカゴ（104ビル前）	比特必杀☆+3

モルコ前		
妹のペンダント	オリハルコン×3/きらきらシルバー×4/スカルペンダント	忠犬ハチ公像前
クラシカルドットワンピ	レアメタル×3/しなやかな绢／チョコミント（★）	HP+35
ドキドキジャケット	レアメタル×2/あざやかな丝×2/ソワソワジャケット（★）	ダブルレジストII（防御"HP减少"和"行动不能"这两个状态）
あいつのジーンズ	オリハルコン×3/じょうぶな革／スカート付きボンデージ（★）	コンボマップ强化II（同伴装备后战斗会多出两个分支）
ライダースジャケット	レアメタル×3/じょうぶな革／棉ライダースベスト（★）	音操 ATK+5
ワッペンライダース	テクタイト×5/じょうぶな革×2/ライダースジャケット（★）	ATK+5
S：必杀技プラス	ヒヒイロカネ×2/レアメタル×2	必杀技の最大レベルがアップ（四季专用）
S：ATK プラス	ヒヒイロカネ／レアメタル×2	攻击力がアップ（四季专用）
S：DEF プラス	ヒヒイロカネ／レアメタル×2	防御力がアップ（四季专用）
かのじょのぬいぐるみ	オリハルコン×3/もこもこの棉×9/らばんちゃん（A-EAST前）	四季必杀星+3
D+B リング	アダマンタイト×3/きれいな矿石×2/レッドウエスタンブーツ（104ビル前）	光球フィニッシュブラスII（光球的倍率最初就很高）

涉急ヘッズ前		
S・チケット	シャドーマター×3	合成材料
ヒヒイロカネ	テクタイト×5/オリハルコン×2/ダークマター	合成材料
骑士のよろい	幸运の女神／ティグリス／ミンク（徽章）	HP+35
しょみんの财布	レアメタル×8	让金钱最大值上升到99万9999日元
S・エンカウント・16	ヒヒイロカネ／レアメタル×3/テクタイト	连续战斗数达到16
S・ATK プラス	ヒヒイロカネ／レアメタル×2	提升攻击力（比特专用）
S・ATK プラス	ヒヒイロカネ	提升攻击力（约舒亚专用）
骑士のたて	幸运のパンダ／アングイス／プテロプス（徽章）	DEF+3
S・アルティメット	ヒヒイロカネ／レアメタル×5/テクタイト×3	让战斗可选难度中的究级难度出现
S・DEF プラス	ヒヒイロカネ／レアメタル×2	提升防御力（比特专用）
S・DEF プラス	ヒヒイロカネ	提升防御力（约舒亚专用）
骑士のつるぎ	ラッキースター／レオ／コルニクス（徽章）	ATK+3
メンズサンタセット	マーブル・ホイール／マーブル・アート／S・チケット（徽章）	リジェネート回复III（战斗中根据时间回复一定量的HP）
SYNC スティック	テクタイト×3/50YEN×9	消化后シンクロ率+100%
ヤンケル魔皇液	アダマンタイト×3/なぞの液体／ツバメの巢	消化后防御力+3
なぞの液体	レアメタル×10/5YEN	合成素材
ATK カプセル	テクタイト×10/50YEN×5	消化后攻击力+2
DEF メディシン	テクタイト×3/50YEN×9	消化后防御力+2

宇田川町路地里		
スラッシュマンテッド	マーブル・炎天／ひとりでいると落ち着く/S・チケット（徽章）	光球フィニッシュブラスII（提高光球最初的倍率）
S：必杀技プラス	ヒヒイロカネ×2/レアメタル×3/テクタイト	提升必杀等级（比特专用）
S：ATK プラス	ヒヒイロカネ／レアメタル	提升攻击力（比特专用）
S：DEF プラス	ヒヒイロカネ／レアメタル	提升防御力（比特专用）
スラッシュマンブラック	マーブル・デビル／マーブル・シヴァ／食べることが大好き（徽章）	HP+35
シャレコウベデッキ	レアメタル×5/きらきらシルバー×3/メイサイデッキ（★）	タイム表示（战斗时显示所用时间）
CAT デッキ	アダマンタイト×3/きらきらシルバー×2/シャレコウベデッキ（★）	HITブーストIII（音操装备后连击数存在的时间变长）

全徽章作用和收集介绍

徽章是游戏的重要组成部分，和同伴缔结契约后，利用灵魂力量和徽章产生共鸣，从而使出各种各样的攻击手段就是音操的能力。为了不让玩家感到单调，游戏中提供了大量画面靓丽、风格特异，同时作用也各不相同的徽章。通过自己的搭配，可以创造出上千种攻击方式。获得游戏中所有的徽章，应该是喜欢收集的玩家最想实现的了，同时这也是游戏最大的挑战。徽章的获得方式有三种，其中最主要的就是通过消灭敌人来掉落了。另两种获得方式是商店里购买和进化。下文的表格，将游戏中所有徽章的获得方法和使用效果都例举了出来。(其中方法只例举其中的一种，获得途径并不惟一。其中通过打绿猪后获得徽章很稀有，大都不能量产。) 购买来的用“(商店)”表示，后面是商店所在地。掉落的用“(掉落)”表示，后面是掉落的敌人的编号和战斗难度。而进化的则用“(进化)”表示，后面跟的是进化前的徽章编号和进化方式。

徽章是否能够进化可在点入徽章介绍的第 2 项来查看，当第三项注释用红字显示“进化する”，则表示该徽章有着进化形态。而徽章的进化和其获得的BP 有关，游戏中有三种BP。战斗 BP、时间 BP 和通信 BP，其中战斗 BP 在战斗后就可获得，在徽章状态内呈蓝色。时间BP是在游戏进行到一定程度后，你关机后再开，游戏会根据你休眠的时间给予BP 奖励，可以通过修改系统时间来不断获得，在徽章状态内呈绿色显示。而通信BP则需要你在主菜单的“すれ違い通信”内和别人通信获得，可通信的方式有三种。エスパー：和同样玩《美妙世界》的玩家通信。一般人：和玩其他游戏，但DS 呈通信状态的人通信。エイリアン：单机通信，成功率很低。通信后就可获得通信 BP，在徽章状态中呈红色显示。当徽章获得的BP让徽章等级升到最高，同时获得的 BP 满足条件，该徽章就会进化。比如当1号徽章升到顶级时，获得绿色BP要达到一定程度才会进化成 2号徽章（具体数值无法知晓，不过根据条件让所需 BP 占的比重最大是没错的)。

D+B 篇

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
1	アイスブロウ	（商店）104 ビル前	从上向下划动下屏，出现尖刺，可将敌人顶起。
2	アイスアッパー	（进化）No.001（时间）	从上向下划动下屏，出现三连续尖刺，可将敌人顶起。
3	クールフローズン	（商店）104 ビル前	连续点击下屏，出现尖刺缓缓升起，可将敌人顶起。
4	クールブリザード	（进化）No.003（通信）	连续点击下屏，出现三根尖刺缓缓升起，可将敌人顶起。
5	アースシェイク	（事件）四季篇 7 日目	摩擦空间，使地面震动，附带行动不能效果。
6	セクシ－D	（事件）四季篇 5 日目	通过划动来挥舞障碍物，攻击敌人。
7	セクシー+	（掉落）No.59（EASY）	通过划动来挥舞障碍物，攻击敌人。
8	セクシ－B	（进化）No.007（战斗）	通过划动来挥舞障碍物和敌人，进行攻击。
9	ガンジガラメ	（商店）104 ビル前	行动不能效果的时间大幅度延长。
10	投げKISS	（掉落）No.43（NORMAL）	HP 降到一半以下时自动恢复 HP （70%）。
11	D+B	（商店）104 ビル前（オリハルコン×2/シャドーマター×3/ダークマター）	装备后提升 D+B 系徽章的攻击力。

ナチュラル・パピィ

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
12	ハッピービーム	（商店）カドイ前	划动音操，会朝划动方向发射贯通弹。
13	ナチュラルマグナム	（进化）No.012（战斗）/（掉落）No.20（NORMAL）	划动音操，会朝划动方向发射三向弹。
14	ワンダフルマグナム	（掉落）No.17（EASY）	划动音操，会朝划动方向连续发射三向弹。
15	ビューティーランチャ	（进化）No.013（通信）	划动音操，会朝划动方向发射三分裂弹。
16	ときめきマグナム	（商店）カドイ前	划动音操，会朝划动方向发射三向贯通弹。
17	おねだりマグナム	（掉落）No.77（NORMAL）	划动音操，会朝划动方向连续发射三向贯通弹。
18	胸キュンマグナム	（掉落）No.78（NORMAL）	划动音操，会朝划动方向散射贯通弹。
19	きらめきビーム	（进化）No.018（通信）	划动音操，会朝划动方向发射飞弹，飞弹会随之后的划动改变方向。
20	小悪魔バズーカ	（掉落）No.77（ULTIMATE）	划动音操，会朝划动方向发射飞弹，附带HP 减少的效果。
21	エンゼルマグナム	（进化）No.018（时间）/（掉落）No.78（ULTIMATE）	划动音操，会朝划动方向连射散弹。
22	キューティビーム	（商店）カドイ前	点击下屏，会朝点击处发射光弹。
23	ラブリービーム	（掉落）No.20（EASY）	点击下屏，会朝点击处发射光弹。
24	セクシービーム	（掉落）No.41（EASY）	点击下屏，会朝点击处发射光弹。
25	激カワビーム	（掉落）No.27（HARD）	点击下屏，会朝点击处发射贯通弹。
26	めちゃモテビーム	（事件）比特篇 4 日目	点击下屏，会朝点击处发射贯通弹。
27	ピュアランチャ	（进化）No.024（时间）	点击下屏，会朝点击处发射分裂弹。
28	イノセントビーム	（进化）No.025（时间）	点击下屏，会朝点击处发射多向贯通弹。
29	ポップペンデュラム	（掉落）No.56（NORMAL）	点击下屏，会朝点击处发射贯穿回旋镖。
30	カジュアルペンデュラム	（事件）比特篇 3 日目	点击下屏，会朝点击处发射贯穿回旋镖。
31	愛されワイヤー	（掉落）No.34（EASY）	划动下屏，产生锁链，碰到的敌人会持续受到攻击并无法移动。
32	エレカジワイヤー	（掉落）No.38（EASY）/（进化）No.31（时间）	划动下屏，产生锁链，碰到的敌人会持续受到攻击并无法移动。
33	ほめられワイヤー	（掉落）No.36（EASY）	划动下屏，产生锁链，碰到的敌人会持续受到攻击并无法移动。
34	ナチュラル・パピィ	（掉落）No.79（HARD）	装备后提升ナチュラル・パピィ系徽章的攻击力。

パーボ・レアル			
编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
35	カオティック	（掉落）No.22（NORMAL）	对麦克风吹气，产生龙卷风攻击所有敌人。附带移动不能状态。
36	アクセルステップ	（商店）忠犬ハチ公像前	划动音操移动时会隐身，敌人无法攻击。
37	ファーストギア	（掉落）No.42（EASY）	点击下屏可使音操瞬移到点击位置
38	トップギア	（掉落）No.19（NORMAL）	点击下屏可使音操瞬移到点击位置
39	エッグボム	（掉落）No.24（NORMAL）	划动障碍物，碰到敌人会爆炸。
40	ミティアアンカー	（掉落）No.34（NORMAL）	点击空间，此位置进行落石攻击。
41	ミティアフック	（进化）No.040（通信）	点击空间，此位置进行落石（2块）攻击。
42	ミティアニードル	（进化）No.041（通信）	点击空间，此位置进行落石（5块）攻击。
43	ストロングハート	（商店）カドイ前 （レアメタル×5）	HP减少效果的时间延长。
44	ストロングスピリッツ	（掉落）No.62（EASY）	攻击力减少效果的时间延长。
45	ストロングボディ	（事件）约舒亚篇5日目	防御力减少效果的时间延长。
46	ストロングプラウド	（掉落）No.57（EASY）	行动不能效果的时间延长。
47	ポイズンスコーピオン	（商店）忠犬ハチ公像前	战斗开始时，一定几率让敌人陷入HP减少的状态。
48	ポイズンスカル	（商店）忠犬ハチ公像前	战斗开始时，一定几率让敌人陷入攻击力减少的状态。
49	ポイズンボディ	（商店）忠犬ハチ公像前	战斗开始时，一定几率让敌人陷入防御力减少的状态。
50	ポイズンチェーン	（商店）忠犬ハチ公像前	战斗开始时，一定几率让敌人陷入行动不能的状态。
51	レイピアグランス	（进化）No.050（通信）	战斗开始时，确实让敌人陷入攻击力减少的状态（部分敌人特例）。
52	ラブチャージ	（事件）杀绿猪	增加HP恢复系徽章的恢复量
53	ガーディアンエンジェル	（掉落）No.54（EASY）	当HP降到一半以下时，自动使用恢复系徽章。
54	アークエンジェル	（进化）No.053（时间）	HP十分少时自动恢复HP（70%）。
55	エナジーエレメント	（掉落）No.32（NORMAL）	减少徽章能量槽的消耗。
56	クイックエレメント	（事件）杀绿猪	提高徽章能量槽的回复速度。
57	ストックエレメント	（事件）杀绿猪	提升回复系徽章的使用次数。
58	ケイオス	（进化）No.047（时间）	战斗开始时，高几率让敌人陷入HP减少的状态。
59	パーボ・レアル	（掉落）No.23（HARD）	装备后提升パーボ・レアル系徽章的攻击力。

ムース・ラットウス			
编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
60	ライトニングムーン	（事件）四季篇4日目	在下屏画圈，会在音操身边出现雷球，碰到的敌人将受伤害。
61	ライトニングストーム	（掉落）No.03（NORMAL）	在下屏画圈，会在画面内出现雷球，碰到的敌人将受伤害。
62	バーニングチェリー	（商店）カドイ前／モルコ前	划动音操，会朝划动方向施放火球，碰到物品会反弹。
63	バーニングスイカ	（进化）No.062（时间）	划动音操，会朝划动方向施放火球，碰到物品会反弹。
64	バーニングベリー	（事件）杀绿猪	划动音操，会朝划动方向施放火球，碰到物品会反弹。
65	アクアモンスター	（掉落）No.05（NORMAL）	点击下屏，会出现水球，碰到的敌人将受伤害。
66	アクアゴースト	（掉落）No.09（NORMAL）	点击下屏，会出现水球，碰到的敌人将受伤害。
67	アクアデーモン	（进化）No.066（战斗）	点击下屏，会出现水球，碰到的敌人将受伤害。
68	袋のネズミ	（商店）カドイ前／モルコ前	持续点住敌人，会发动光线攻击。附带攻击力减少效果。
69	噴火アラート	（商店）カドイ前／モルコ前	在下屏划线，经过处会出现火焰焚烧敌人。
70	キャンドルサービス	（商店）カドイ前／モルコ前	点住下屏，会发散出范围攻击的火花。
71	ショックアラート	（商店）カドイ前／モルコ前	划动敌人后主角会发动连续斩击。
72	キネシスアラート	（商店）カドイ前／モルコ前	划动障碍物，使其朝划动方向飞去，撞击敌人。
73	フォールアラート	（商店）カドイ前／モルコ前	点击空间，此位置进行落石攻击。
74	サンダーアラート	（商店）カドイ前／モルコ前	点击敌人发动雷电攻击，此时可让雷朝其他点击的敌人身上飞去。
75	エレクトリックアラート	（事件）杀绿猪	点击下屏，会发射两道雷电。
76	テレポアラート	（掉落）No.44(NORMAL)	划动音操移动时会隐身，敌人无法攻击。
77	シャウト	（商店）カドイ前／モルコ前	朝麦克风吹气，发出攻击全体的冲击波。附带防御力减少效果。
78	サイコサポート	（事件）约舒亚篇5日目	提升回复系徽章的使用次数。
79	ストップスパーク	（事件）杀绿猪	战斗开始时，确实让敌人陷入行动不能的状态（部分敌人特例）。
80	ムース・ラットウス	（商店）カドイ前（レアメタル×3/テクタイト）	装备后提升ムース・ラットウス系徽章的攻击力。

JPオブザモンキー			
编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
81	マサムネ	（商店）キャットストリート	划动敌人后主角会发动连续斩击。
82	オニキリ	（商店）キャットストリート	划动敌人后主角会发动连续斩击。
83	ネネキリマル	（掉落）No.27（EASY）	划动敌人后主角会发动连续斩击。
84	カネサダ	（商店）キャットストリート	划动敌人后主角会发动连续斩击。
85	エンジュ	（掉落）No.62（NORMAL）	划动敌人后主角会发动连续斩击。
86	ヨシミツ	（掉落）No.62（ULTIMATE）	划动敌人后主角会发动连续斩击。
87	イチモンジ	（掉落）No.39（NORMAL）／（事件）约舒亚篇2日	点击敌人后发动突击，可将敌人打飞。
88	ニッカリ	（掉落）No.38（NORMAL）	点击敌人后发动突击，可将敌人打飞。
89	ミカヅキムネチカ	（进化）No.078（通信）	点击敌人后发动突击，可将敌人打飞。
90	シロウクニミツ	（掉落）No.86（EASY）	点击敌人后发动突击，可将敌人打飞。
91	ウンジョウ	（商店）キャットストリート	连点敌人，会发动乱拳攻击。
92	イザナギ	（进化）No.091（时间）	连点敌人，会发动乱拳攻击。
93	ムラサメ	（掉落）No.33（NORMAL）／（事件）四季篇5日目	从下往上划动敌人，会靠近发动升龙攻击将敌人打上天。
94	ラクヨウ	（掉落）No.49（NORMAL）	从下往上划动敌人，会靠近发动升龙攻击将敌人打上天。
95	クサナギ	（掉落）No.51（ULTIMATE）	从下往上划动敌人，会靠近发动升龙攻击将敌人打上天。

JP オブザモンキー

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
96	アメノオハバリ	（商店）キャットストリート（ムラサメ×3/テクタイト×3/シャドーマター）	从上往下划动敌人，会瞬移到敌人顶部发动下坠攻击。
97	ザンテツ	（进化）No.090（战斗）	划动音操，会朝划动方向快速使出贯通攻击。
98	フツノミタマ	（掉落）No.45（EASY）	在下屏画圈，会发动回旋斩攻击周围敌人。
99	イザナミ	（事件）杀绿猪	在下屏划线，经过处会出现巨大火焰焚烧敌人。
100	オンミョウ	（掉落）No.17（NORMAL）	朝麦克风吹气，发出攻击全体的冲击波。附带 HP 减少效果。
101	コノハナチルヤ	（掉落）No.43（EASY）	点击徽章回复 HP（50%）。
102	コノハナサクヤ	（事件）约舒亚篇 3 日目	点击徽章回复 HP（30%），消除移动不能状态。
103	サルの木星	（掉落）No.48（HARD）	装备后提升 JP オブザモンキー系徽章的攻击力。

ヒップ・スネイク

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
104	永远なれ！石の魂	（商店）道玄坂（レアメタル×5/テクタイト×3）	点住敌人，用石头将其包住（部分敌人无效）。
105	永远なれ！冰の魂	（商店）道玄坂／（事件）约舒亚篇 1 日目	点住敌人，将其冻住（部分敌人无效）。
106	永远なれ！流冰の魂	（进化）No.105（战斗）	点住敌人，将其冻住（部分敌人无效）。
107	希望の瞳	（掉落）No.29（NORMAL）	持续点住敌人，会发动光线攻击。附带攻击力减少效果。
108	辉ける瞳	（掉落）No.31（NORMAL）	持续点住敌人，会发动光线攻击。附带攻击力减少效果。
109	热い视线	（商店）道玄坂／（事件）比特篇 1 日目	持续划动敌人，会出现火焰攻击。附带 HP 减少效果。
110	灼热の视线	（进化）No.109（战斗）	持续划动敌人，会出现火焰攻击。附带 HP 减少效果。
111	冷ややかな眼差し	（商店）道玄坂	持续点住敌人，会发动冰冻攻击。附带攻击力减少效果。
112	冰の眼差し	（进化）No.108（战斗）	持续点住敌人，会发动冰冻攻击。附带攻击力减少效果。
113	カミナリわっしょい	（商店）道玄坂	划动下屏，被划到的敌人将被锁定，接受雷电攻击。
114	イナズマわっしょい！	（进化）No.113（战斗）	划动下屏，被划到的敌人将被锁定，接受雷电攻击。
115	デンゲキわっしょい！！	（进化）No.114（通信）	划动下屏，被划到的敌人将被锁定，接受雷电攻击。
116	不灭の男	（事件）杀绿猪	大幅延长状态异常"HP 减少"的效果时间。
117	ヒップ・スネイク	（掉落）No.94（NORMAL）	装备后提升ヒップ・スネイクバッジ系徽章的攻击力。

シーブ・ヘブンリー

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
118	ぎゅんぎゅんオクトパス	（商店）104 ビル前／（事件）约舒亚篇 3 日目	点住下屏，制作出能将敌人吸入的黑洞。
119	ぎゅんぎゅんスネイル	（进化）No.118（时间）	点住下屏，制作出能将敌人吸入的黑洞。
120	ぎゅんぎゅんボイド	（进化）No.118（通信）	点住下屏，制作出能将敌人吸入的黑洞。
121	いただきシーブ	（掉落）No.63（NORMAL）／（进化）No.124（时间）	在下屏画圈，制作出能将敌人吸入的黑洞（无经验值）。
122	いただきエレファント	（进化）No.121（时间）	在下屏画圈，制作出能将敌人吸入的黑洞（无经验值）。
123	いただきヒポポタマス	（进化）No.121（通信）	在下屏画圈，制作出能将敌人吸入的黑洞（无经验值）。
124	メラメラバリア	（掉落）No.57（NORMAL）／（事件）约舒亚篇 3 日目	点住音操，发动火焰障壁。
125	ビチビチバリア	（掉落）No.55（EASY）／（进化）No.124（时间）	点住音操，发动水障壁。
126	どんよりバリア	（掉落）No.93（NORMAL）	点住音操，发动暗之障壁。
127	ぐるぐるジャグリング	（掉落）No.44（HARD）	点击下屏可使音操瞬移到点击位置
128	いやされウサギ	（商店）104 ビル前	点击徽章回复 HP（50%）。
129	いやされフラミンゴ	（掉落）No.23（NORMAL）	点击徽章回复 HP（30%）。
130	いやされクジラ	（进化）No.128（时间）	点击徽章回复 HP（70%）。
131	わにリラックス	（商店）104 ビル前	点击徽章回复 HP（30%），消除移动不能状态。
132	さるリラックス	（进化）No.131（战斗）	点击徽章回复 HP（30%），消除 HP 减少状态。
133	くまリラックス	（商店）104 ビル前	点击徽章回复 HP（30%），消除攻防减少状态。
134	りすリラックス	（进化）No.133（时间）	点击徽章回复 HP（10%），消除所有异常状态。
135	キラメキチャージ	（事件）Another Day 中，在モルコ大会取胜后来到涉急本店前，战胜ミナ。	大幅度提升回复系徽章的恢复量。
136	かつてにヒーリング	（事件）杀绿猪	当 HP 十分少时，自动使用恢复系徽章。
137	シーブ・ヘブンリー	（掉落）No.71	装备后提升シーブ・ヘブンリー系徽章的攻击力。

ティガー・パンクス

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
138	ディストーション	（商店）道玄坂	划动下屏，会散发雷电来攻击大范围内的敌人。
139	ベロシティアタック	（商店）道玄坂／（事件）约舒亚篇 6 日目	划动音操，会发动冲刺来撞击敌人。
140	ベロシティタックル	（进化）No.139（通信）	划动音操，会发动冲刺来撞击敌人。
141	デーモンヘイトレッド	（掉落）No.74	划动音操，会发动冲刺来撞击敌人，可将敌人撞飞。
142	ゴウ・トウ・ヘル	（掉落）No.13（EASY）	点住下屏，会发散出范围攻击的火花。
143	ゴウ・トウ・ヘブン	（进化）No.142（通信）	划动音操，会朝划动方向使出贯通攻击。
144	ライトニングアンガー	（商店）モルコ前	划动音操，会朝划动方向快速使出贯通攻击。
145	ライトニングレイジ	（进化）No.144（战斗）	朝麦克风吹气，会发动回旋斩攻击周围敌人。
146	L・I・V・E	（商店）道玄坂／（事件）约舒亚篇 6 日目	朝麦克风吹气，会发动回旋斩攻击周围敌人。
147	ピースフル	（掉落）No.40（EASY）	朝麦克风吹气，发出攻击全体的冲击波。附带行动不能效果。
148	サンクス	（进化）No.147（战斗）	点击徽章回复 HP（50%）。
149	D・I・Y	（事件）杀绿猪	点击徽章回复 HP（30%），消除 HP 减少的状态。
150	ティガー・パンクス	（商店）モルコ前（レアメタル×10/テクタイト×5）	攻击力减少效果的时间延长。
			装备后提升ティガー・パンクス系徽章的攻击力。

D・クチュール

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
151	一网打尽	（商店）涉急本店前	点住下屏，会朝点住位置发射光弹。
152	一掷千金	（进化）No.151（时间）／（掉落）No.35（NORMAL）	点住下屏，会朝点住位置发射光弹。
153	一粒万倍	（进化）No.151（通信）	点住下屏，会朝点住位置发射光弹。
154	无我梦中	（商店）涉急本店前／（事件）比特篇2日目	连点下屏，会散发雷电攻击大范围内的敌人。
155	气炎万丈	（掉落）No.13（NORMAL）	在下屏划线，经过处会出现火焰焚烧敌人。
156	隔岸观火	（进化）No.155（时间）／（掉落）No.45（EASY）	在下屏划线，经过处会出现巨大火焰焚烧敌人。
157	完全燃烧	（掉落）No.14（NORMAL）	在下屏划线，经过处会出现火焰焚烧敌人，之后火焰会散开攻击。
158	炉火纯青	（进化）No.156（时间）	点住下屏，会在点住位置出现巨大火焰焚烧敌人，附带HP减少状态。
159	油断大敌	（掉落）No.54（NORMAL）／（事件）约舒亚篇4日目	点击障碍物，让它们朝你下一次点击的地方飞去。
160	远水近火	（掉落）No.60（EASY）／（进化）No.159（时间）	点击障碍物，让它们朝你下一次点击的地方飞去。
161	夏炉冬扇	（进化）No.159（通信）	点击障碍物或敌人，让它们朝你下一次点击的地方飞去。
162	疾风迅雷	（商店）涉急本店前	点住空间后会出现圆圈，进入者将受到雷电攻击。
163	紫电一闪	（掉落）No.32（EASY）	点住空间后会出现圆圈，进入者将受到雷电攻击。
164	付和雷同	（进化）No.163（战斗）	点住空间后会出现圆圈，进入者将受到雷电攻击。
165	ドラゴン・クチュール	（掉落）No.45（HARD）	装备后提升D・クチュール系徽章的攻击力。

ラパン・A

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
166	ロリータバット	（掉落）No14（EASY）	点击下屏，会朝此发射飞弹，飞弹会随着下次点击改变飞行方向。
167	スカルラビット	（进化）No.166（时间）	点击下屏，会朝此发射飞弹。附带防御力减少的效果。
168	カレイドスコープ	（商店）A-EAST前（テクタイト×5/オリハルコン／シャドーマター×3）	点住下屏，会朝点住位置发射光弹。
169	ロリータエンブレム	（掉落）No.25（NORMAL）	连点敌人，会发动乱拳攻击。
170	ロリータヘリコプター	（进化）No.169（时间）	连点敌人，会发动乱拳攻击。
171	リンクスパイダー	（商店）A-EAST前	点击敌人发动雷电攻击，此时可让雷朝其他点击的敌人身上飞去。
172	ウェブスパイダー	（进化）No.171（战斗）	点击敌人发动雷电攻击，此时可让雷朝其他点击的敌人身上飞去。
173	ネットワークスパイダー	（进化）No.172（战斗）	点击敌人发动雷电攻击，此时可让雷朝其他点击的敌人身上飞去。
174	ロリータマイク	（事件）杀绿猪	朝麦克风吹气，发出攻击全体的冲击波，必附带防御力减少效果。
175	スパイダーシルク	（掉落）No.73	点击空间，此位置进行落石（3块）攻击。
176	レオパード	（掉落）No.21（NORMAL）	点击徽章回复HP（50%）。
177	ロリータスカル	（进化）No.176（战斗）	点击徽章回复HP（30%），消除攻防减少状态。
178	ブラックローズ	（掉落）No.50（ULTIMATE）	战斗开始时，确实让敌人陷入防御力减少的状态。
179	ラパンアンジェリーク	（掉落）No.82（HARD）	装备后提升ラパン・A系徽章的攻击力。

ペガッソ

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
180	サンダー・ポーン	（掉落）No.42（NORMAL）	在下屏画圈，会在画面内出现雷球，碰到的敌人将受伤害。
181	ライトニング・ポーン	（掉落）No.09（EASY）	在下屏画圈，会在画面内出现雷球，攻击最近的敌人。
182	アクア・ポーン	（掉落）No.06（NORMAL）	点击下屏，会出现水球，碰到的敌人将受伤害。
183	スウィング・ビショップ	（商店）涉谷デパート前	划动音操，会朝划动处发射贯穿回旋镖。
184	ペガッソ・ビショップ	（进化）No.183（时间）	划动音操，会朝划动处发射双向贯穿回旋镖。
185	キングアーサー	（掉落）No.96（EASY）	划动下屏，在划动的直线内产生雷电攻击。
186	エクスカリバー	（进化）No.185（通信）	划动下屏，在划动的直线内产生雷电攻击。
187	サンダー・ルーク	（掉落）No.48（EASY）	点击下屏，会发射雷电攻击。
188	ライトニング・ルーク	（进化）No.187（时间）	点击下屏，会发射雷电攻击。
189	ジャック・ナイト	（商店）涉谷デパート前	划动障碍物，使其朝划动方向飞去，撞击敌人。
190	キング・ナイト	（进化）No.189（战斗）	划动障碍物，使其朝划动方向飞去，撞击敌人。
191	クイーン・ナイト	（进化）No.189（时间）	划动障碍物和敌人，使其朝划动方向飞去，撞击敌人。
192	ロイヤル・クイーン	（掉落）No.47（NORMAL）	大幅度减少徽章能量槽的消耗。
193	ペガッソ	（掉落）No.47（HARD）	装备后提升ペガッソバッジ系徽章的攻击力。

ワイルド・ボア

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
194	レイジボンバー	（商店）宇田川町路地里（テクタイト×5/アダマンタイト×3/オリハルコン×2）	点击下屏，会放置一定时间后爆炸的炸弹。
195	フラワーオブフレイム	（掉落）No.25（EASY）／（事件）比特篇5日目	点住下屏，会发散出范围攻击的火花。
196	フラワーオブファイア	（进化）No.195（战斗）	点住下屏，会发散出范围攻击的火花。
197	COOL ライン	（商店）宇田川町路地里	点住音操后放开，会发动强力斩击，威力随蓄力时间而增加。
198	DOPE ライン	（掉落）No.70	点住音操后放开，会发动强力斩击，威力随蓄力时间而增加。
199	WILD ライン	（掉落）No.52（EASY）	点住音操后放开，会发动强力斩击，威力随蓄力时间而增加。
200	FLY ライン	（掉落）No.40（NORMAL）	从上往下划动敌人，会瞬移到敌人顶部发动下坠攻击。
201	FLESH ライン	（进化）No.200（战斗）	从上往下划动敌人，会瞬移到敌人顶部发动下坠攻击。
202	ブルミニコズミック	（商店）宇田川町路地里	在下屏画圈，发动落石攻击。
203	ブルコズミック	（掉落）No.64（HARD）	在下屏画圈，发动落石攻击。
204	ブルマクロコズミック	（进化）No.203（战斗）	在下屏画圈，发动落石攻击。
205	ディス	（事件）杀绿猪	防御力减少效果的时间大幅度延长。
206	ワイルド・ボア	（掉落）No.80（EASY）	装备后提升ワイルド・ボアバッジ系徽章的攻击力。

ガティート

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
207	ビッグバン	（掉落）No.81（ULTIMATE）	点住屏幕可发射冲击波（要和208组合）。
208	ビッグクランチ	（掉落）No.83（ULTIMATE）	点住屏幕可发射冲击波（要和207组合）。
209	疾きこと风の如く	（掉落）No.93（ULTIMATE）	装备套装后点击徽章，四个徽章会互相发射光线（209~212为一套）。
210	徐かなること林の如く	（掉落）No.94（ULTIMATE）	装备套装后点击徽章，四个徽章会互相发射光线（209~212为一套）。
211	侵略すること火の如く	（掉落）No.85（ULTIMATE）	装备套装后点击徽章，四个徽章会互相发射光线（209~212为一套）。
212	动かざること山の如く	（掉落）No.91（ULTIMATE）	装备套装后点击徽章，四个徽章会互相发射光线（209~212为一套）。
213	ブラックマーズ	（掉落）No.47（ULTIMATE）	在下屏划线，经过处会出现巨大黑色火焰焚烧敌人。
214	ブラックジュピター	（掉落）No.96（ULTIMATE）	划动下屏，在划动的直线内产生雷电攻击。
215	ブラックウラヌス	（掉落）No.87（ULTIMATE）	从上向下划动下屏，出现黑色尖刺，可将敌人顶起。
216	ブラックビーナス	（掉落）No.95（ULTIMATE）	点击下屏，会朝此发射飞弹。
217	ブラックサターン	（掉落）No.86（ULTIMATE）	点住音操，发动暗之障壁。
218	ブラックマーキュリー	（掉落）No.07（ULTIMATE）	点击下屏，会出现水球，碰到的敌人将受伤害。
219	キャット・ライト	（掉落）No.89（ULTIMATE）	装备套装后，各方面能力提升（219~220为一套）。
220	キャット・ブレイン	（掉落）No.90（ULTIMATE）	装备套装后，各方面能力提升（219~220为一套）。
221	キャット・レフト	（掉落）No.82（ULTIMATE）	装备套装后，各方面能力提升（219~220为一套）。
222	究极まであと4步	（商店）キャットストリート	装备套装后，当身上带光球时无敌（222~226为一套）。
223	究极まであと3步	（进化）222（战斗）	装备套装后，当身上带光球时无敌（222~226为一套）。
224	究极まであと2步	（进化）223（战斗）	装备套装后，当身上带光球时无敌（222~226为一套）。
225	究极まであと1步	（进化）224（战斗）	装备套装后，当身上带光球时无敌（222~227为一套）。
226	究极への扉	（进化）225（战斗）	装备套装后，当身上带光球时无敌（222~228为一套）。
227	まぼろしブレンド	（商店）キャットストリート（1YEN × 99/5YEN × 99/10YEN × 99）	HP十分少，或陷入异常状态时自动恢复HP（100%）。
228	レッドスカル	（事件）四季篇6日目	大幅降低音操的移动力。
229	ガティート	（掉落）No.75	装备后提升ガティート系徽章的攻击力。

ノーブランド

编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
230	マーブル・ファイア	（事件）约舒亚篇2日目	持续划动敌人，会出现火焰攻击。
231	マーブル・カスタム	（事件）约舒亚篇2日目	点住下屏，会朝点住位置发射光弹。
232	マーブル・ウインド	（商店）宇田川町路地里（マーブル・カスタム/レアメタル×4）	划动音操，会朝划动处发射贯穿回旋镖。
233	マーブル・ブレード	（商店）宇田川町路地里（マーブル・ウインド/テクタイト×2）	朝麦克风吹气，会发动回旋斩攻击周围敌人。
234	マーブル・ホイール	（事件）约舒亚篇2日目，在千鸟足会馆的STRIDE内取得胜利。	划动音操，会发动冲刺来撞击敌人。
235	マーブル・ダッシュ	（事件）Another Day中，在モルコ大会取胜后，来到最终BOSS前的房间对话，取得弹子小游戏的胜利。	划动音操，会发动冲刺来撞击敌人，可将敌人撞飞。
236	マーブル・エコロジー	（事件）约舒亚篇5日目	战斗开始后陷入濒死状态，但濒死时攻击力大大提升。
237	マーブル・业火	（事件）约舒亚篇5日目，在千鸟足会馆的STRIDE内取得胜利。	划动音操，会朝划动方向施放火球，碰到物品会反弹。
238	マーブル・炎天	（事件）杀绿猪	点住下屏，会在点住位置出现巨大火焰焚烧敌人。
239	マーブル・ロック	（事件）Another Day中，在拉面店开好作战会议后，战胜宫下公园的ウヅキ。	朝麦克风吹气，发出攻击全体的冲击波。
240	マーブル・アート	（事件）比特篇5日目，在千鸟足会馆的STRIDE内取得胜利。	划动下屏，在划动的直线内产生雷电攻击。
241	マーブル・デビル	（事件）Another Day中，在拉面店开好作战会议后，战胜宫下公园的コウキ。	划动下屏，被划到的敌人将被锁定，接受雷电攻击。
242	マーブル・イフリート	（事件）Another Day中，宫下公园的决战胜利后在モルコ前战胜シュウト（输了就丧失机会要重打本章）。	点击下屏，会放置一定时间后爆炸的炸弹。
243	マーブル・シヴァ	（事件）Another Day中，在モルコ大会取胜后，在A-EAST的ライヴステージ内战胜ユウイチ。	连续点击下屏，出现尖刺缓缓升起，可将敌人顶起。
244	マーブル・ゴーレム	（事件）约舒亚篇4日目	摩擦空间，使地面震动，附带行动不能效果。
245	マーブル・バハムート	（事件）Another Day中，宫下公园的决战胜利后，并在モルコ前和シュウト战斗后，战胜出现的メイジン。	点住屏幕，会朝此方向发射强力冲击波。
246	1YEN	（商店）忠犬ハチ公像前（レアメタル×2）/（进化）226（战斗）	可卖钱，换物品。
247	5YEN	（商店）カドイ前（テクタイト×2）	可卖钱，换物品。
248	10YEN	（商店）104ビル前（レアメタル×4）	可卖钱，换物品。
249	50YEN	（掉落）No.11（NORMAL）	可卖钱，换物品。
250	100YEN	（掉落）No.01（EASY）	可卖钱，换物品。
251	500YEN	（掉落）No.01（HARD）	可卖钱，换物品。
252	1000YEN	（掉落）No.02（EASY）	可卖钱，换物品。
253	5000YEN	（商店）トウワレコード前（レアメタル×12）	可卖钱，换物品。
254	10000YEN	（商店）涉急ヘッズ前（アダマンタイト×6/テクタイト×10/レアメタル20/）	可卖钱，换物品。
255	ヒヒイロカネ	（商店）涉急ヘッズ前	换物品的重要材料。
256	レアメタル	（掉落）No.04（EASY）	换物品的重要材料。
257	テクタイト	（商店）涉急ヘッズ前（レアメタル×5）	换物品的重要材料。
258	アダマンタイト	（掉落）No.09（HARD）	换物品的重要材料。
259	オリハルコン	（商店）涉急ヘッズ前（アダマンタイト×5）	换物品的重要材料。
260	シャドーマター	（掉落）各种黑色的禁断敌人（ULTIMATE）	换物品的重要材料。
261	ダークマター	（掉落）No.86（HARD）	换物品的重要材料。
262	ライム	（事件）比特篇7日目战胜虚西	点击后出现小噪音来攻击点击位置。
263	ラッキースター	（事件）四季篇3日目，可取得关键字后在旧货店门口扫描，可获得关键字"北天のど饴"对剧情人员使用后最后就可得到。/（事件）Another Day中，进行到收得莱姆的剧情后，回到トウワレコード前（途中不要和人说话），用弹子游戏战胜矗立在那里的777就可获得。	换物品的重要材料。

ノーブランド			
编号	徽章名	获得方法	发动方法和效果
264	幸运の女神	（事件）Another Day 中，在モルコ大会取胜后来到A-EAST前，战胜王子就可获得。	换物品的重要材料。
265	幸运のパンダ	（事件）Another Day 中，在モルコ大会取胜后来到西口バスターミナル前，战胜フトシ获得。	换物品的重要材料。
266	パイロキネシス	（事件）四季篇1日目	在下屏划线，经过处会出现火焰焚烧敌人。
267	ショックウエイヴ	（事件）四季篇2日目	划动敌人后主角会发动连续斩击。
268	キュアドリンク	（事件）四季篇2日目	点击徽章回复HP （50%）。
269	バレットショット	（事件）四季篇2日目	点击下屏，会朝此发射飞弹。
270	サイコキネシス	（事件）四季篇2日目	划动障碍物，使其朝划动方向飞去，撞击敌人。
271	サンダーボルト	（事件）四季篇2日目	点击敌人发动雷电攻击，此时可让雷朝其他点击的敌人身上飞去。
272	女だったら目で勝負	（掉落）No.81 （HARD）	持续点住敌人，会发动冰冻攻击。附带攻击力减少效果。
273	食べることが大好き	（掉落）No.80 （HARD）	点击徽章回复HP （30%）。
274	健康を考えておでかけ	（掉落）No.83 （HARD）	划动音操移动时会隐身，敌人无法攻击。
275	ひとりでいると落ち着く	（掉落）No.87 （HARD）	点住下屏，制作出能将敌人吸过来的黑洞。
276	ポリタン	（商店）104ビル前（オリハルコン）	连点下屏，会散发雷电攻击大范围内的敌人。
277	ゲーマガ	（商店）AMX前（オリハルコン）	在下屏画圈，发动落石攻击。
278	ニンドリくん	（商店）トウワレコード前（オリハルコン）	连点敌人，会发动乱拳攻击。
279	ファミ通	（商店）104ビル前（オリハルコン）	划动音操，会朝划动方向连射散弹。
280	ティグリス	（掉落）No.93 （HARD）	连续点击下屏，出现三根尖刺缓缓升起，可将敌人顶起。
281	ヘッジ	（掉落）No.36 （ULTIMATE）	点住下屏，会朝点住位置发射光弹。
282	ジェリ	（掉落）No.30 （HARD）	划动下屏，会散发雷电来攻击大范围内的敌人。
283	シャーク	（掉落）No.63 （ULTIMATE）	在下屏画圈，制作出能将敌人吸入的黑洞（无经验值）。
284	レオ	（掉落）No.85 （HARD）	点击下屏可使音操瞬移到点击位置
285	オウィス	（掉落）No.91 （HARD）	点击敌人发动雷电攻击，此时可让雷朝其他点击的敌人身上飞去。
286	コルニウス	（掉落）No.90 （HARD）	点击空间，此位置进行落石（5块）攻击。
287	ペンギ	（掉落）No.28 （NORMAL）	点击下屏，会朝此发射贯通弹。
288	プテロプス	（掉落）No.89 （HARD）	点击下屏，会朝点击处贯穿回旋镖。
289	ミンク	（掉落）No.21 （ULTIMATE）	对麦克风吹气，产生龙卷风攻击所有敌人。附带移动不能状态。
290	ブーマー	（掉落）No.40 （HARD）	从上往下划动敌人，会瞬移到敌人顶部发动下坠攻击。
291	タッド	（掉落）No.08 （NORMAL）	点住敌人，将其冻住（部分敌人无效）。
292	フォックス	（掉落）No.42 （ULTIMATE）	划动音操，会朝划动方向施放火球，碰到物品会反弹。
293	バット	（掉落）No.19 （HARD）	划动音操，会朝划动处发射双向贯穿回旋镖。
294	ライノ	（掉落）No.52 （HARD）	点住音操后放开，会发动强力斩击，威力随蓄力时间而增加。
295	モル	（掉落）No.25 （HARD）	点击下屏，会放置一定时间后爆炸的炸弹。
296	ステゴ	（掉落）No.65 （HARD）	摩擦空间，使地面震动，附带行动不能效果。
297	レイブン	（掉落）No.60 （HARD）	通过划动来挥舞障碍物，攻击敌人。
298	ドラゴ	（掉落）No.46 （ULTIMATE）	点住下屏，会在点住位置出现巨大火焰焚烧敌人，附带HP减少状态。
299	アングイス	（掉落）No.95 （NORMAL）	点住屏幕，会朝此方向发射强力冲击波。
300	ピグ	（掉落）No.76	掉落物品的几率大幅度上升，但战斗后获得不了经验值和BP。
301	キャンサ	（掉落）No.55 （HARD）	点住音操，发动火焰障壁。
302	グリズ	（掉落）No.17 （HARD）	朝麦克风吹气，发出攻击全体的冲击波。附带HP减少效果。
303	ウルフ	（掉落）No.14 （HARD）	划动音操，会发动冲刺来撞击敌人。
304	フログ	（掉落）No.08 （HARD）	点击下屏，会出现水球，碰到的敌人将受伤害。



获得素材的方法

无论是徽章还是物品，其中都有一些需要通过交换才能够得到。而交换通常都需要编号255～261的宝石徽章。其中256～259这些都很好获得，最简单的方法就是去打青蛙。其中3号和4号青蛙是这些宝石徽章的主要来源，而260号シャドーマターー的获得比较麻烦，最好的方法是在“约舒亚篇6日目”，将难度调到最高，同时drop rate调高一些（即在主菜单降低等级），然后多连携几场战斗，将黑色敌人带进去，这样才容易获得シャドーマター。接着是255和261，255需要261参与合成才能获得，所以着重说下261号的ダークマター。通关后如果你没有保留255号徽章去交换究级难度的话，就只能去“约舒亚篇2日目”刷86号BOSS了。如果你交换了究级难度，那推荐你去“四季篇4日目”，在究级难度下刷80号BOSS，这么做的惟一原因是这个BOSS是最容易打的，一般连携三场战斗就能获得了。然后就可以去涉急ヘッズ前换取255号徽章和S·チケット这两个贵重的素材了。

此外有些物品还要求你用1元和5元的徽章去换，之前列表里例举了在哪家商店里能交换到，不过交换来的还要升好级才能去换东西。但其实这两个硬币的获得方法很简单，去打10和11号这两个蝌蚪敌人就行了，分别在蝌蚪“四季篇4日目”的AMX前和“比特篇1日目”内可以遇到（当然其他地方也有），多连携几下，一场战斗拿个20几个完全没问题。

好了，这次的研究就到这里。以上说了这些别看看一点点，真收集起来可是个庞大的工程啊。不过好在游戏的战斗方式实在够新颖，同时各种攻击方式也够炫目，所以在这个过程中也没有感到乏味。不知道各位玩家对本作的评价如何呢？相信一定也和我一样期待续作的到来吧。

火热秘技

秘技

PSP 疯狂出租车 乘客大战

美版 游戏原名 Crazy Taxi:Fare Wars

◆《疯狂出租车》秘技

项目	输入
另外的起点	在选人画面中点R一次后按住R选择角色，出现提示代表秘技成功开启
开启人力三轮车	在选人画面中连续按三次L+R后选择角色，听到铃声代表秘技成功开启
专家模式	在Loading画面时按住L+R+START，出现提示代表秘技成功开启
箭头指向关闭	在Loading画面时按住R+START，出现提示代表秘技成功开启
目的地显示关闭	在Loading画面时按住L+START，出现提示代表秘技成功开启

◆《疯狂出租车2》秘技

项目	输入
专家模式	在选人画面时按住△+START选择角色，便能进入专家模式
箭头指向关闭	在选人画面时按住START选择角色，进入游戏后便会取消箭头指示
目的地显示关闭	在选人画面时按住△选择角色，目的地区域不显示
开启人力车、婴儿车	在疯狂金字塔模式中开启



PSP 变形金刚

美版 游戏原名 Transformers:The Game

◆游戏技巧

本作初期难度不高，但到了后期却有明显提高，敌人数量猛增，并且喜欢轮番对你展开攻击，不小心挂了以后还得从记录点重新开始，所以光靠硬拼是几乎没有胜算的。这里介绍一个比较取巧的方法，那就是运用激光和导弹类武器在远处轰杀敌方目标，因为这些武器的射程几乎是无限的，而敌人只会在限定距离内主动攻击你，所以利用这个原理，在战斗时，特别是BOSS战时先躲到一个BOSS武器打不到你的地方，与BOSS拉开一段距离后就可以运用激光或者是导弹虐杀敌人了。



NDS 极品飞车 卡本峡谷

美版 游戏原名 Need for Speed Carbon:Own the City

◆无限氮气

在游戏主菜单画面下按顺序输入↑、↑、↓、←、B、B、A、A即可开启无限氮气秘技。

古墓丽影 周年纪念版

PSP 美版 游戏原名 Tomb Raider：Anniversary

◆隐藏项目

项目	条件
开启所有武器	以时间评价难度完成希腊的4个关卡
黄金霰弹枪	以时间评价难度完成失落之岛的3个关卡
50口径双枪弹药无限	以时间评价难度完成秘鲁的4个关卡
无限氧气	以简单难度完成游戏一遍
无限生命	以时间评价难度完成埃及的3个关卡
SMGs弹药无限	以时间评价难度完成埃及的3个关卡
霰弹枪弹药无限	以时间评价难度完成希腊的4个关卡
显示目标体力	以时间评价难度完成秘鲁的4个关卡
银色SMGs	以时间评价难度完成失落之岛的3个关卡
墨镜	以简单难度完成游戏一遍
无贴图模式	以简单难度完成游戏一遍



◆角色背景简介

项目	条件
Lara Croft	收集5个古代工艺品
Larson	收集9个古代工艺品
Kid	收集14个古代工艺品
Kold	收集18个古代工艺品
Pierre	收集23个古代工艺品
Winston	收集27个古代工艺品
Richard Croft	收集32个古代工艺品
Doppelganger	收集36个古代工艺品
Natla	收集41个古代工艺品

◆隐藏服装

项目	条件
传奇装	获得第1关山间洞穴中的古器
初代造型	获得第3关失落山谷中的古器
家庭运动装	获得第7关弥达斯宫殿中的猫头鹰古器
黄金装	获得第7关弥达斯宫殿中的狮身鹫首古器
夜行服	获得第9关哈蒙神庙中的古器
黑色紧身衣	获得第11关锡安圣域中的古器
遗迹怪物装	获得第11关纳塔拉的矿井中的古器
2代游泳衣	获得第13关大金字塔中的古器
最终BOSS装	获得所有古器

百战天虫 开战时刻

PSP 美版 游戏原名 Worms：Open Warfare

◆恢复体力

战斗时暂停游戏，按住L和R的同时按顺序输入△、↓、×、↑即可开启加血秘技。

金手指

本栏目中为大家提供PSP的金手指修改方法。Devhook的最新修改插件——SCM，版本为0.7c，安装完成之后只需要进入游戏后按热键呼出修改菜单，选择“Cheat Code”，按Start键输入新地址组，起名后将SCM码按下表填写，并选中锁定即可（在一个地址组中可以输入多个SCM码）。然后按三角键即可保存。

荒野兵器 交叉火力

PSP 日版 游戏原名 ワイルドアームズ クロスファイア

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Gold	014AD728	自动	直写	0x000F423F	金钱锁定999999
dao	014B2C4E	自动	直写	0x014B3AD2	获得最强小刀
jian	014B2C82	自动	直写	0x00000001	获得最强之剑
dajian	014B32C2	自动	直写	0x00000001	获得最强大剑
fu	014B2CD2	自动	直写	0x00000001	获得最强之斧
kaijia	014B3492	自动	直写	0x00000001	获得最强铠甲
toukui	014B35D2	自动	直写	0x00000001	获得最强头盔
hufu	014B34E2	自动	直写	0x00000001	获得最强护符
gongjian	014B2FA2	自动	直写	0x00000001	获得最强弓箭
dengji	014ADD5C	自动	直写	0x40000000	主角等级255

游戏万花筒

栏目主持……朧月



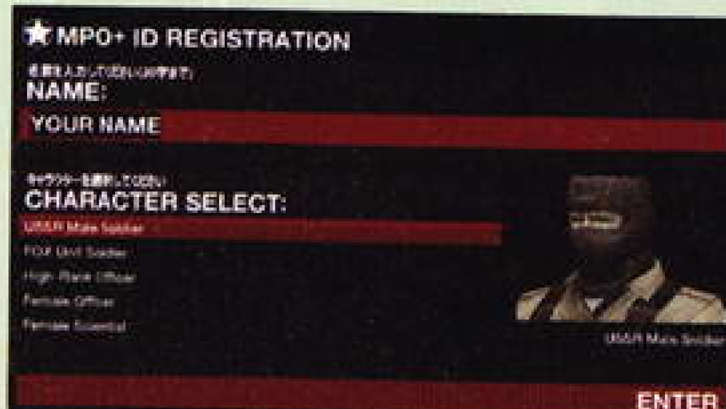
情报大收集，官网也能“玩”！

各位MGS粉丝们！在等待《潜龙谍影 掌上行动 加强版》的无聊日子里，如果你有心去官网看一下的话，会发现非常有意思的一幕。地址是：http://www.konami.jp/gs/game/mpo+

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PLUS



▲《MGS3》中出现的青蛙，它的用途想必大家都知道。



▲输入你的大名以及所属部队。



▲接着Big Boss会告诉你这是《MGS OPS+》的官方网站，想要收集情报就必须射击所有青蛙才行。



▲子弹射完后，按“Reload”更换弹匣。当然你还可以呼叫Big Boss请求指点。



▲情报收集行动开始！打中青蛙就会出现相关游戏情报，画面中有五只看得见的青蛙，另外还有两只穿着隐形迷彩的青蛙，你需要依靠画面右上角的“青蛙”雷达来侦测出具体位置。



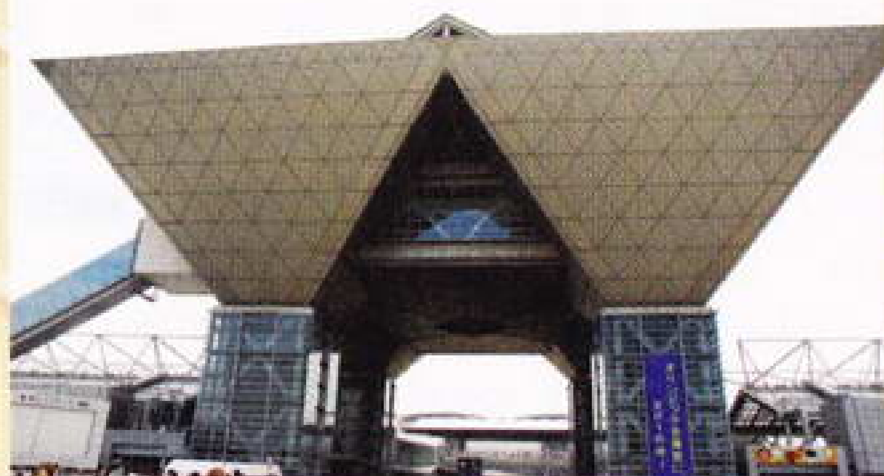
▲全部7个情报都看过后，Big Boss会主动呼叫你，并奖励你一张最新的游戏壁纸。奖品发完后他还会说，“不愧是我选中的士兵”、“9月20日再来这里吧”、“到时还需要你的帮助”、“9月20日再见了，我的战友”。



▲这张壁纸可是Big Boss奖励给你的哦！



热力十足的Comic Market



▲如果秋叶原被称为御宅族的圣地，那么东京国际展示场则是他们每年都必定要光顾两次的战场。

常在动漫圈摸爬滚打的人对“C××”这个代号肯定不会陌生，可能不少年轻玩家对此还不太了解，今天就来简单地介绍一下。

这里的“C”代表“Comic Market”，字面意思是“漫画市场”，是由日本的“Comic Market准备会”主办的世界最大同人志即卖展会，每年的8月和12月各举办一次，一般为期2~3天。在8月举办的被称作“夏コミ”，12月举办的叫“冬コミ”，截至到今年8月，该展会已经成功举办了72届，因此是“C72”，往前反推就是“C71”、“C70”……

随着举办届数的推移，展会的规模也越来越大。C72期间，东京国际展示场的展位租借一空，参展的相关社团人数就有3万5千人，而普通参加者更多达55万，各类同人爱好者在此展示、颁布并互相交流自己的作品。除占主流地位的漫画、动画、游戏同人作品外，展会上还有流行音乐、偶像组合的FANS同人志，歌特萝莉塔装、COSPLAY服、手工饰品、同人硬件、人偶、家居物品同人志等纷繁多样的商品，包罗之广基本能折射出当今日本社会的方方面面。



▲这一幕在《幸运星》和《现视研》中都有过展示，OTAKU的底力、OTAKU的魂！



◀某位参加者的战利品，虽然也有详细到内部的照片，不过请恕我不能在此放出，因为太擦边球了。我来再找找别的……掀桌！怎么都是邪恶同人！



▶任天堂的明星四兄弟，好壮的路易，好纤细的马里奥。



▲哪年的COSER都是这么活跃，先看看这位颜文字兄。



◀《富士壶机械》新刊，这个好像稍微偏门了一点。不过满足吧，你们也不想在书上看到打码的图片对不？



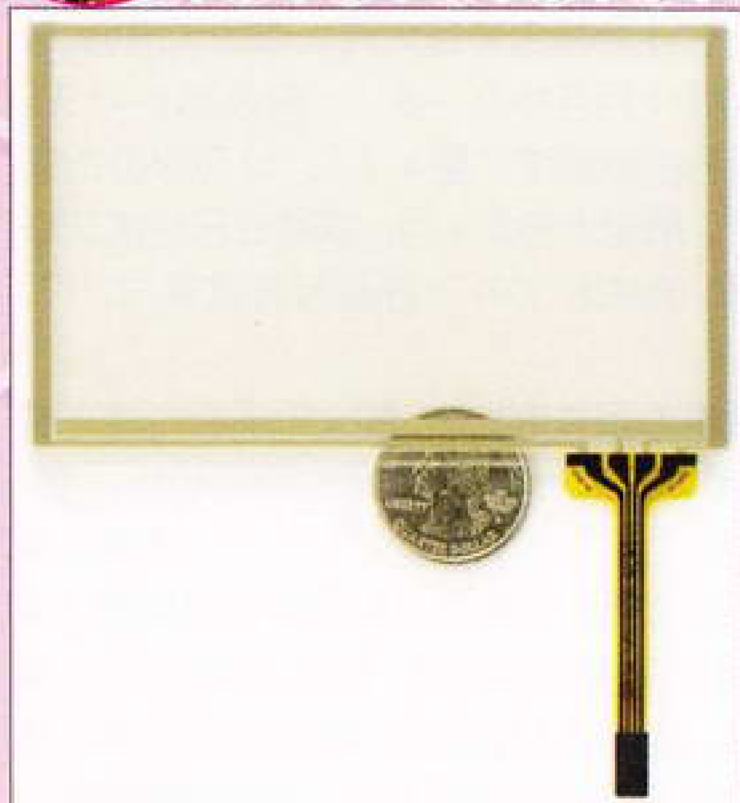
◀很好，很强大。末了，谨代表宇轩感叹一下今年拍出来的妹子都不够软。



▶稳重的米亚，活跃的拉克丝，现在都流行反串了么？



180元，给PSP加装触控屏！



前不久，PSP上的NDS模拟器出炉的消息恐怕给大家带来了不小的“震撼”，难道NDS真的要被PSP“兼容”了么？还好，那个模拟器只是个空架子，既不能触摸速度又慢。原本以为事情就这样过去了，可惜国外的达人偏偏绞尽脑汁想搞点什么东西出来，于是便真有了给PSP加装触控屏的“闲人”存在。

其实这只是一个非常普通的超薄型触控屏，仅售23.95美元（约180元人民币）。安装的时候只要粘在PSP原本的屏幕外边就可以了。创意归创意，想法归想法，可是这个触控屏到底有什么用我们还不得而知，难道真的用来模拟NDS游戏？这也太夸张了吧，与其这么竖起来别扭地玩，还不如踏踏实实地买个NDS比较实在。



肉麻当有趣，KUSO 到处有

动漫周边，作为动漫公司圈钱计划的重要组成部分，一直以精致的做工和优秀的创意席卷钱包无数。最近，当红漫画《银魂》的作者，冷笑话大叔空知英秋收到了洞爷湖町洞爷湖温泉街的特产店越后屋老板的一封满怀爱意的“情书”，信中对空知的感激溢于言表，因为由于《银魂》的大卖，从三年前开始，已经有相当多的人特别是年轻女孩子们来到越后屋购买木刀，并要求刻上和《银魂》主角坂田银时的爱刀一样的“洞爷湖”字样。虽然不是动漫公司生产的周边，但是财源广进却是不争的事实，动漫的力量真是伟大！

白石みのる
小神あきら
おしゃれ化計画！







同样作为周边之一的动画CD里最近也出了个异类！脑残动画《幸运星》前12话的ED组成的专辑在第一周的公信榜上取得排名第五的好成绩，现在动画的后续ED也推出了专辑，演唱者就是大家在动画里出现的吐槽龙套白石稔。话说这位老兄可不是二次元生物，他是真实存在的，是动画角色白石稔的声优白石稔……自12话后，原本只是担任幸运频道主持人助手的白石稔，开始担当演唱片尾歌的大任。每次看这位仁兄自己一个人在海边又唱又跳都觉得很脱力，没想到他居然一下子飞上枝头当凤凰，出了一张封面如此KUSO的CD专辑，是呕吐不屑之，还是呕吐之后乖乖掏腰包买之，全看读者观众们的承受力和人品值啦。



扳手腕街机成了断臂机？



日本Atlus公司制造了一种名叫《腕魂》的街机，其实就是让电脑控制的机械臂来和你比试谁的手劲大。可是没想到这台街机竟然“用力过猛”，接连把三个玩家的手臂给弄断了，成了名副其实的“断臂机”。目前150台该机器已经被Atlus游戏公司宣告回收，但是公司负责人在对外发表声明的时候还是嘴硬：“这台机器的力气非常小，基本上连女人都不是对手。”难道是我们玩家都得了软骨病了么？



团长献身公益，贴身饰物大拍卖中

被动画《凉宫春日》捧红的声优之星、SOS团团长平野绫，近日应日本最大的门户网站和搜索网站yahoo.jp的邀请，参加由其举办的一项慈善拍卖公益活动。拍卖的物品为平野绫在冲绳拍摄《平野绫のハジメテ物语》时的一个发饰和一个可爱的青蛙充气球。在两件物品上都有平野绫亲笔签名。竞拍全程在雅虎网页上进行，每次竞拍的最低加价数是五百日元，初始日为7月20日，截止日为7月27日，那天也正好是平野绫的第一本写真集《H STAIRWAY TO 20》面市的日子。而仅仅是拍卖的第二天，两件小东西的价格就分别涨到了25500日元和33500日元。团长的号召力真是不能小觑。









《怪物猎人》暑期讲座

2007年8月14日～15日，《怪物猎人 携带版 2nd》主题活动在东京池袋的某名为“未来馆大明”的学校基地展开，活动通过学校授课的形式为前来参加的猎人们带来为期两天的快乐。

欢迎光临猎人学校！



在学校的体育馆内，游戏制作人辻本良三和小岛慎三郎分别以“校长”和“教官”的身分登台。首先，“校长”很专业地进行了开学典礼的致辞，随后参与的玩家被分到各个班级里，每班还都有自己的班主任。

“学生们”回班坐好后，首先要来一场20道题目的“怪物猎人模拟测验”，这20道问题要么稀奇古怪，要么难度极高，最终“学生们”的平均得分为84.27。这么高的正确率，足以证明这些FANS对游戏的狂热程度了。



▲离开学校的朋友看到这张图片是不是会很怀念呢？



▲测验完毕后是为时一小时的自由狩猎时间，学生们被四四分组。因为大家的HR都普遍很高，所以经常听到“去打金狮吧！”“双轰、双轰！”之类的吆喝声。

栏目主持 琉璃

游戏美图秀

Miora：琉璃姐姐，我要抗议！最近几辑的"美图秀"栏目怎么总刊登一些美少女图片啊？一点儿都不照顾我们女性读者！这次我把自己平日里最喜欢的几张美图拿出来了，希望能和你们一起分享。

琉璃：宇轩，出来认错！你不良的品味和嗜好惹怒了我们的女性读者大人，罚你今天和我一起欣赏由Miora妹妹提供的美图。

宇轩：@_@||||





Miora：这张恶搞《EVA》的图片是专门送给宇轩哥哥的，我觉得这张图片非常符合你的"品味"。



宇轩：呃……为什么我真的觉得这张恶搞图满萌的，不过女版加持自动过滤，《EVA》里我最不喜欢的就是这家伙！



琉璃：因为人家加持很受欢迎，所以你就嫉妒产生仇恨吗？





Miora：这张图是我对之前那些美少女图不满的怨念和报复，来自手冢治虫的《BLACK JACK》的同人图。不过，至于这种图的意思嘛，哼哼哼……



宇轩：啊啊，眼睛好痛！看了不该看的东西！



琉璃：黑杰克医生和奇利科医生吗？这个CP不错。





Miora：不知最近开播的《寒蝉鸣泣之时·解》琉璃姐姐有没有看啊？我很喜欢龙宫里奈喔，不知道琉璃姐姐喜欢谁？



琉璃 嗯，里奈虽然不错，不过我更喜欢梨花妹妹。



宇轩：我也喜欢里奈！这张图不错，好可爱，好萝莉。





Miora：这是《转生学园幻苍录》的同人图哦，一直都觉得这游戏的人设太优秀，连同人都看起来那么棒！

宇轩：这个游戏中男性角色＞女性角色，无视了！

琉璃：你玩游戏是根据男女比例来挑的吗？

Miora：这张是我最喜欢的图片哦，加上快要临近金秋时节，就把这张图和你们一起分享一下吧。

宇轩：嗯嗯，不错，就命名为《红叶下的萝莉与狗》。

琉璃：多有意境的一幅美图，愣给你取得烂名字破坏了……



Miora：最后再把这张猫耳女仆和这张白发美少年分别送给宇轩哥哥和琉璃姐姐，希望你们喜欢。

宇轩：哇，不要把两张放一起，你想让我感受冰火两重天吗？

琉璃：呵呵，谢谢Miora妹妹好我们分享这些美图，以后也欢迎其他读者朋友和我们一起分享。





生如夏花 死如秋叶

——《多罗罗》影评

文 TK



对于一个动漫爱好者来说，手冢治虫的名字绝对是那种如雷贯耳，需要再三膜拜的对象。他的《铁臂阿童木》让多少80年代的孩子痴迷，他的《森林大帝》又让多少人随着雷欧的命运跌宕起伏。手冢治虫一生带给我们的优秀作品数不胜数，探讨人生的《火鸟》、讲述释迦牟尼的《佛陀》、充满少女情怀的《蓝宝石王子》、亦正亦邪的《怪医秦博士》都在漫画历史上留下了不可磨灭的足迹，但有一部漫画，似乎一直都躲在这些光鲜作品的背后不被人们所留意，他的名字就是《多罗罗》。

《多罗罗》的剧情继承了手冢大神一贯的沉重笔调，讲述了在古老的战争年代，一个失去了48个器官的男孩百鬼丸怎么寻回自己身体的故事。当然，里面穿插了父子恩仇、兄弟反目等具有冲击性的剧情，也包含了手冢大神对人性的思考和对战争的思索。有兴趣的朋友可以找漫画自己观摩一下，这里废话不多说，正式进入我们的主题——电影版《多罗罗》。

电影最大的一个优势在于，可以将漫画里画不出来的风景展现给观众们看。而导演盐田明彦也深韵此道，不仅请来了当红明星妻夫木聪和柴崎幸，全员还拉到风景秀丽的新西兰拍摄外景，可谓不惜血本啊！于是，在影片一开始，盐田导演为了证明新西兰的风景确实够漂亮，特地准备了一段长达8分钟的铺垫——在苍凉的大地上，两队人马浴血厮杀，那场面真叫一个壮观。可是，作为一个观众，我想问，有必要花那么长时间做铺垫吗？

接下来的10分钟各位喜欢动作戏的观众可以饱一下眼福，虽然比不上好莱坞动作大片，日系帅哥搭配日系动作戏，看起来还是满有味道的。可惜好景不长，如果说刚才的10分钟能够让大家的肾上腺素猛增的话，接下来的20分钟老爷爷冗长的男主角身世介绍，一定能把大家才激发出来的热情闷熄在萌芽状态。本来就凄惨的身世配合寿海爷爷那苍凉的嗓音，很有催眠的功效。

之后的高潮出现在第54分钟，在经历了漫长的铺垫后，男主角终于开始了第二次战斗，

原作简介

百鬼丸的父亲醍醐光景是一名生存于战乱年代的将军，为了达到自己统一天下的目的，这位“以天下苍生为重”的将军与48名魔神签定了契约，用自己即将出世儿子身上的48个器官换取能够一统天下的力量。而天生残缺的百鬼丸也在出生后被自己的父亲遗弃荒野，幸亏一名路过的医师相救才得以存活，医师用婴儿的尸体补全了百鬼丸的所有器官。百鬼丸靠着顽强了毅力长大成人，他发现只要不停地消灭魔神，自己的器官就会复原。于是，为了寻回自己的身体，百鬼丸与女扮男装的小盗贼多罗罗一起踏上了征途……

影片的节奏也逐渐纯熟了起来……不过总体来说，电影版《多罗罗》依旧保持了日本电影那种独特的慢节奏，导演似乎更希望含蓄地把影片的主旨传达给观众，而不是像好莱坞大片那样高潮迭起。这该怎么说呢？也许美国人的奔放造就了好莱坞的大片，而内敛的日本人则都希望把电影拍得和《情书》一样唯美。可是盐田大导演，我想提醒您的是，这可是部动作片啊，您别拍得那么细腻吧……

不过有失必有得，在整部电影版《多罗罗》的剧情闷到让人想睡觉的时候，摄影爱好者也许正沉浸在摄影师为观众所展现的美好画面中无法自拔。这部电影的画面可以说拍得十分之唯美，无论从色调还是布局，以及机位的处理等都让人感叹这真是一部漂亮的片子。观众也不得不感慨，也只有这么“闷骚”的民族才能把画面安排的如此美妙，再配合上电影恰到好处的背景音乐，有时真让人感慨万千。

话说当年手冢大神在漫画版里很剽悍地设计了48场战斗，只可惜电影也就区区140分钟，就算没有剧情乱打一通，也平均得3分钟就必须消灭一个怪物。再加上那大段大段的故事描述，于是导演很明智地一句话——切！便将《多罗罗》的故事就这么给华丽地腰斩了……将原来完整的剧情一分为二，让大家在抱怨的时候，不由得有点小期待——续集啥时候出？



影漫看点台

《多重人格侦探》终于迎来最终篇



由大冢英志撰写脚本，田岛昭宇绘制的《多重人格侦探》，一经问世便震惊业界和读者，原来还可以有这样的漫画！不过题材的大胆和画面的刺激终于也“引火烧身”，在各方压力之下暂时休载。故事灰暗、紧张以及惊悚的剧情注定了其不稳定的连载历程。漫画的第1回连载中由于出现主人公的恋人（千鹤子），被凶犯切断双手、双腿，并以如此的形态被凶犯使用宅急送装货箱送到主人公小林洋介的住所的恐怖画面描写，当即被看到这些内容的角川书店干事要求停止印刷厂印刷，把作品从当初1997年1月号预定连载开始改到2月号。

日前，原本在角川书店《少年ACE》杂志上连载的本作，宣布移籍到2007年创刊的青年漫画杂志《COMIC CHARGE》上连载，将从刚刚发售的第11期上与读者再会。不过人气作品永远都还是会有接收它的地方，即便是离开了《少年ACE》，也不会对《多重人格侦探》的销售量构成多大的影响。况且《COMIC CHARGE》上原本就有2部大家英志原作的漫画正在连载中，《多重人格侦探》的加盟无疑是对众多大家英志书迷们的一个极好消息。



《君吻 Pure Rouge》放送日期决定

Enterbrain出品的PS2平台恋爱游戏《君吻》（キミキス）日前正式宣布TV动画化，并定名为《君吻 Pure Rouge》。动画中CAST与游戏CAST相同，小清水亚美、能登麻美子、池泽春菜都将继续在《君吻》动画版中献声。TV动画中的女主角已决定是能登麻美子担当的只条深月。负责《君吻》动画制作的是J.C.STAFF，角色原案及设定分别为高山箕犀与岩仓和宪，监督カサキケンイチ则曾是《蜂蜜与四叶草》、《交响情人梦》的监督。为了庆祝《君吻》TV动画化以及DRAMA CD的发售，7月29日将在东京举办纪念会，同时漫画版《君吻》也在7月13日发售的《YOUNG ANIMAL》第14号上开始连载。



《君吻》的重点自然是在这“吻”字上，故事发生在高中2年的暑假结束之后的暑假，从今天开始就是新学期了。男主角的高中生涯已经所剩无几，可他觉得自己还没有谈过恋爱，也没有接过吻……这样下去高中生活貌似就不完整了。他准备改变自己，打算与自己喜欢的女孩子渡过一个月后的学园祭。于是男主角开始不停地徘徊于暗恋对象、青梅竹马、憧憬者、同班同学等等一堆美少女之间寻找真爱。

《水星领航员》TV第三季制作决定



连载天野梢人气漫画《水星领航员》的漫画杂志《COMIC BLADE》在其10月号上正式发表了《水星领航员》将会制作TV系列第三季的消息！第三季名为《ARIA The ORIGINATION》，动画的监督依然是佐藤顺一，STAFF阵容将会继续沿用OVA的阵容。据悉，TV版第三季从今年春季开始就在策划准备当中，虽然目前官方仍没有公布具体的播出日期，但相信绝对会是一部不输于前两作的治愈系大作。

特别新闻！

奇迹！《猎人×猎人》连载重开！

漫画界知名的拖稿魔人、伟大的富坚义博老师终于善心大发，决定重开《HUNTER×HUNTER》的连载了！在最新一期《周刊少年JUMP》上以紧急特报的形式宣布了《HUNTER×HUNTER》将于10月6日发售的第45号《周刊少年JUMP》上恢复连载，并且单行本第24卷也将于10月4日发售。至于这次的连载究竟能持续多久恐怕除了富坚义博自己以外没人会知道。

掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



各位朋友大家好，欢迎来到“掌门人”做客，当各位学生读者朋友们拿到本辑《掌机王SP》时，应该都已经开始新的校园生活了。记得当时自己置身于校园生活时虽然总觉得平庸无奇，但回想起来还是有不少美好的回忆的。其实大多数人的回忆都是在过滤了平常生活中一些鸡毛蒜皮的烦事后，积累下来的一些平淡却承载着感情的往事。为明天努力的同时，也别忘了珍惜今天还在身边的亲人和朋友们。

无奖问答！

为什么69辑《掌机王SP》中我的来信没有标注上姓名？

A.我的信件太多次被刊登上掌门人，为了怕引起其他读者的不满，所以特此掩盖。

B.我的名字太帅了，被马修擅自抹杀了。

C.排版失误。

江苏海门 仇俊杰

米格：软饼干：宇轩： 经我们三人商量后一致认定：B。

马修： 不好意思，这个是整理时遗漏了，绝对没有以上任何一条原因，请大家不要相信米饼轩等人的胡乱猜测。

问号男，又见问号男，新来的羽纹是什么来头？又是男小编吗？我们强烈要求增加女小编，只有胧月和琉璃JJ两个完全不够，你们内部严重比例失调啊！我和我们班所有男生读者联名要求增加女小编！

九江 陈世凯



马修： 呵呵，为了满足读者需求，向面向全国招聘MM编辑。(P.S.其实我们只有一个女小编。)

琉璃： 比例失调吗？还好吧，实在不行可以让几位男小编COS一下女小编啊。

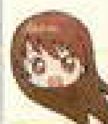
雷伊： 胧月好像在发怒……

我们上了掌门人

各位编辑，大家好！我在上辑买到书后大致翻看了一遍，发现“掌门人”里有竟有我的名字，很是惊奇。看了图后就更惊奇了，你们咋能知道我是个近视眼呢？我记得我上次没说关于我带眼镜之类的事情吧，我很佩服。但有一点让我生气的就是68辑在交流空间里我的联系方式三条写错了两条，首先我感谢小编们为我保密，但是我想认识更多的朋友，所以这里我不知道应该说些什么……

包头 范建军

**马修：** 胧月，找你的……

**胧月：** 范读者很生气，后果很严重……请看在小编们日夜操劳的情况下就原谅一下吧，以后保证不会再有同样的错误发生了。

**软饼干：** 画稿都是由画师自由发挥的，因此存在一定的偶然性，对于贵读者的眼镜，我们只能说是“如有雷同，纯属巧合”。



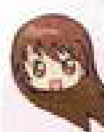
濮阳 孙雨翔

**胧月：** 鉴定很久后发现这是一个隐性炫耀。才高二的小小年纪就已经是“坏人”了，罚你下辈子跟你上辈子一样，还是好人！

**雷伊：** 不要理会楼上这个宅虫上脑的家伙。

一日在QQ上与某君闲聊，他问：“你玩什么？”我答：“NDSL。”他回：“你小子骂我。”我不解。他又回：“别以为我不懂，NDSL就是‘你大色狼’。”我当场石化。看来众小编们普及掌机知识迫在眉睫啊！

北京 杜森

**胧月：**“我打赌世上没有这么纯情的人，况且即便纯情也绝不会走这条路线”——by某个回答出“牛顿森林”的物理兼村上春树爱好者。

从小编寄语中窥探米饼轩三人众

软饼干、米格、宇轩三人乃《掌机王SP》核心人物，传说中的恶搞三杰。我来逐一点评下！三杰之首，传说中的恶搞王——软饼干！他作为是新一代的宅男，已经继承其师宅方不败马修的真传！证据嘛？问的好！《掌机王SP》66辑178页，他居然已经开始看动画了，还不是最好的证据吗？接下来是米格，很难，真的很难，完美的防御，不过还是有破绽！鸡蛋超人非他莫属，他最近与鸡蛋铆上了，一周吃两次，打破12个，还有更完美的称呼了吗？最后来说下可爱的伪Loli控宇轩，听说你和小白（游戏城寨编辑白夜）是同一个宿舍的，给我一张他的照片吧，个人感觉他很可爱，想介绍给我姐。

**米格：** 我只听说过咸蛋超人“凹凸曼”。

**宇轩：** 那个啥，我什么都不知道……

**软饼干：** 怎么就没读者介绍自己老姐给我的？超郁闷哦。

宇轩很活跃



自从小编宇轩来了以后，《掌机王SP》的封面就越来越好看了，特别是第69辑的水手服，超喜欢。还有就是我非常喜欢宇轩客窜的“游戏美图秀”栏目，那些对白简直太有意思了！宇轩偶葱白你，告诉我你的QQ号码吧！

上海市　酷绚小猪猪


宇轩：哈，我有那么受欢迎吗？


米格：宇轩老弟，人家那么喜欢你，你就回一张签名自暴照片吧，哈哈！


软饼干：哈哈，米格说得对。


马修：葱白？

郁闷，为什么你们要刊登《任天狗》汉化版的消息啊！这个消息刚被我同桌看见了，于是她威逼、利诱我买NDS，可是我努力攒钱是为了买PSP啊，在坚决抵抗后，她又对我展开了精神攻击，每天上课对我念叨无数遍“NDS”……因为你们一条消息就让我现在每天活在水深火热当中，我要求你们补偿我一台NDSL作为精神补偿！

河南　马泽华


宇轩：不可否认，只是一封炫耀信，你和你同桌MM的感情真好，羡慕。回想我的同桌，怎么就没几个能对我如此“精神攻击”的MM呢？由于受到你炫耀信的刺激，特此要求你速把同桌女生的姓名、年龄、照片发来补偿我！


软饼干：宇轩，你……


马修：本来这封信无论是来信还是宇轩的回复都极具配图的潜质，无奈在完稿前才发掘出来。也只好这样放出来了。

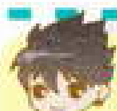
前段时间去香港动漫电玩节，厉害！什么女郎呀、COS呀都有。比较好看的是高达模型，我拍了很多，不过没时间冲洗。手办也拍了很多。比较一下广州，确实价格低很多。排队排了一小时——人真多，排队时还有很多人联机，PSP、NDSL在香港到处可见，坐双层车，车上的电视放的还是游戏影像。在香港有一次“意外”发生，我与香港MM联《应援团2》，以一格之差失败了，唉，努力不足啊。

马修：关于香港的动漫电玩节只是听说，还真没去过。以后有机会一定去见识一下。

宇轩：是不是和你联机的香港MM很漂亮让你分了神啊。香港玩家把NDSL戏称为“媾女机”，台湾玩家把NDSL戏称为“把妹机”，是不是因为NDSL的女性玩家特别多呢？

看了近几辑的美图秀，没想到宇轩竟有这么多的漂亮美图，期待能够提供下载。不过我也有很多，什么时候和你交流交流。新来的小编叫羽纹是吗？你的文笔一定非常了得（因为“语文”嘛）。还有，不知铭风现在的近况如何？有些想念他。多来一些新小编我们是非常开心的，不过老编们的离开就让人太伤感了。

广东佛山　谭雄杰


宇轩：呵呵，谢谢谭读者的捧场。不过这里面不只是我一个人收集的美图，很多也是其他众小编共享给我的，你们能够喜欢我们就很开心了，也随时欢迎你把你的美图投来给我们以及广大读者一起分享。


羽纹：不是“语文”，绝对不是……


琉璃：铭风老师现在依然活跃在很多地方哦（悄悄说：比如《PSP专辑VOL.3》）。其实每一个地方都要经历新老交替的，但是我们共同努力的《掌机王SP》是永远不会变的。

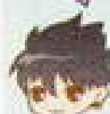
有些问题其实很好解决……

小编、马修好，寄了几封信，这次重点指一位小编，嘻嘻……马修可以说是元老级的人物了，最早是林克，不过马修是最可爱的。我有一个疑问，小编们上班都在深圳，可是信却寄往兰州，奇怪。书箱里的《掌机王SP》快装不下了，不舍得卖，怎么办呢？最后祝各位小编身体健康。

季子涵



琉璃：林克……恭喜LIKY，你终于有中文名了。



宇轩：马修的关键字："老"、"可爱"，组合起来很像圣诞老人啊。



马修：简单说，就是深圳和兰州的工作侧重不同；要是详细说，那就说来话长啦……所以就不做详细说明了。不过大家请放心，我们的信绝对会及时收到的。至于书嘛，看来季同学和某编面临着同样的困惑，虽然一个是书，一个是正版游戏，但解决方法是一样的——再多弄个箱子就可以了。

众大编小编们，Hello呀！偶是你们的"忠实"读者，此信为偶的"处子"信，是偶第一次给你们写信（主要是为凑数中个大奖），请你们一定要把此信放入保险箱内好好珍藏，说不定偶以后发达了你们还可以拿着它来要签名哦！哇哈哈哈……言归正传，偶对于《掌机王SP》中"硬件短消息"一栏有几个理解上的问题：此栏目的第一个周边的左上角上通常都会写上"国外周边"，那些周边真的都是国外的？是因为国内买不到？还是要经过一段时间后才流入国内市场？如果是后者，能给出具体时间吗？我非常喜欢上面的某些周边，但又怕买不到，所以特此来问一下。

青岛 王松



宇轩：王松同学真是的，说的那么直接干嘛？



马修：世事本来就难料，本人小时候泛滥成灾的很多贴纸玩具现在都炒到了很高的价格，王读者以后发达别忘了马修哦。回答你关于"硬件短消息"的问题吧，那些周边确实都是国外的，我们评测过一些，质量大都没得说，但价格也都要几十元、上百元甚至数百元，国内什么时候有这些周边还要看市场的需求了，比如原装贴膜，很多地方都有卖的；而动辄几百元的PSP音响组合，就比较少见了，不过可以考虑国内厂商推出的同类产品哦，不仅容易买到，价格也相对便宜，不过像主机包这种与主机亲密接触的周边，也要留意内层做工是否会磨伤主机等细节问题。

各位小编大家好！很久以来一个问题一直在困扰着我，不过最近终于悟到了小编们的用意。自从《掌机王SP》开始搞幸运大抽奖以来，奖项是变多了，可面对PSP和NDS两大阵营的玩家，如果他们抽到了不属于自己掌机的周边该怎么办呢？而最近我这个PSP玩家就中了一块烧录卡，于是在免费的烧录卡的诱惑下，我买了台NDSL，敢情你们这样安排，就是为了在全中国实现双掌机制霸玩家的普及啊！

西安 黄海





米格：其实这个问题米格也考虑了很久，最后由于条件限制，还是没办法实现奖品的调配。如果大家中了不属于自己主机的周边也请多多包涵啦。



宇轩：如果大家实在对另一阵营的主机不感兴趣，就请将奖品回寄到我们的读者服务部吧！对了，别忘记写宇轩收！



软饼干：这是诈骗，大家千万别上宇轩这小子的当哦！

《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

九九烈阳天身裹棉衣跪地苦求，哪位有人性的小编给我回张明信片吧！数日前，我死党得到了马修亲笔撰写的明信片后就在班上的掌机一族中不可一世起来！最气人的是，那张明信片他连摸都不让别人摸，呜呜……所以求哪位小编给我回一张明信片吧，我一定不会像他那么小气，一定会和班中众机友一起分享喜悦的！

上海 花火刀

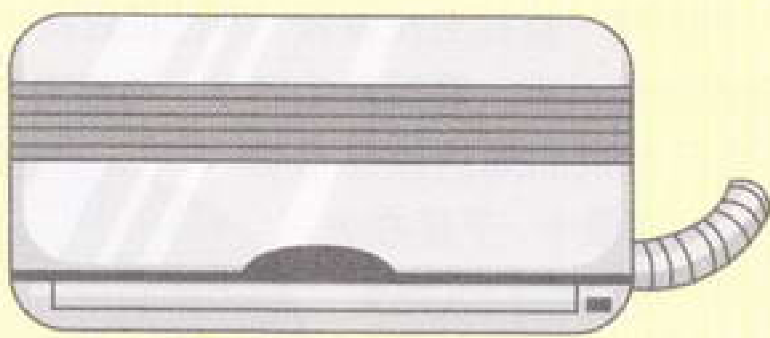

琉璃：看你这么可怜地求信，我就代替所有有人性的小编为你回了一张明信片了。


马修：我怎么觉得我之前的明信片回出了罪恶感……

众小编好，不知大家身体好吗？宁可多出去走走，不要一直窝在空调间里，否则会导致人体免疫力下降的，像是原本百毒不侵的我，现在居然也开始有不适感了，估计是长期呆在空调间导致供氧不足了吧。555，好难受啊。头晕……胸闷……小编们也要多注意自己的身体哦。另外向琉璃JJ建议，下次游戏美图秀你就弄些帅哥吧，别管那些宅男了（尤其是某Loli控），最好是多些小正太啦。

上海 蛇魅


雷伊：头晕和胸闷的症状几乎每天一到下午就会向我袭来，但是没办法，上班时间不能下楼散步吹风啊。惟一能做的就只有多喝水了。至于美图秀放帅哥，雷伊特地询问了琉璃MM，她的回答是：不就是帅哥嘛，读者喜欢这辑就放嘛。



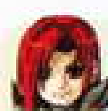

马修：这个忠告也送给大家吧，可以的话就出去走走，毕竟我们的掌机是到哪都可以玩的。





前几天意外地收到了宇轩的回信，曾一度以为回信无望的心又再一次火热起来！现在每天吃饭看着它才吃得好；学习看着它才有劲；上厕所看着它才顺畅；睡觉捧着它才睡得香……从此我的人生充满激情！

江苏 张骏



羽纹：这位同学也太夸张了吧？怎么我觉得像"××口服液"广告……



琉璃：以上情节均属虚构，请大家无视宇轩吧。



宇轩：(叫卖状)嘿，各位父老乡亲，走过路过不要错过了！神奇回信，能医百病，就算无病也能强身，10元一剂，有需要的请低调联系我。




《掌机王SP》邮购信息



目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑、第69～71辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.2，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《口袋玩家LOV.1》，定价16元以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



继续期待大家的意见和建议



先请大家放心，无论是平信、Email还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》是大家的，《掌机王SP》欢迎大家踊跃投稿！有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：特快专递、攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、玩家点评、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求

攻略最好为当月游戏；研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究；口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说；玩转PSP、玩转NDS和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主；画稿为故事型的画稿。投稿前请用Email和小编取得联系，大篇幅的稿件请尽量以Email形式发送。

平信及Email地址请参看邮购信息，来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏



同室的白夜最近一直在为网站的攻略担心。不过还好，最近《最终幻想XII 国际版》以及《战国无双2 猛将传》的攻略都是全国最速，Levelup论坛最近人气也很旺盛，晚上睡觉应该能踏实些吧。

栏目主持 宇轩

[分享] 07高考搞笑0分作文

楼主：yvhkps

http://bbs.levelup.cn/showtopic-500822.aspx

下面是这次高考中的某些0分作文的片段：

江苏卷 《我们头上的灿烂星空》

片段：我们头上的灿烂星空？

谁出的题啊？现在的星空还灿烂吗？怎么不改成美丽的太湖水呢？这个比较有现实意义。作为一名高中生而言，对于这些小孩子才会感兴趣的东西没有激情。黑夜给了我黑色的眼睛，我却用他来翻白眼！闲话少说，还是要写作文，现在来论证怎么能够看见头上灿烂的星空：拿一大棒子，狠狠地打在头上！

北京卷 对春夜喜雨的不同评论写作文

片段：打雷了下雨了收衣服了，唐僧哥哥这样说道，2007年北京的第一场雨就这样来了。

悟空当时在和紫霞姐姐约会，突然下雨了，悟空拿出了自己的棒子，一下子向老天捅去。

"悟空，叫你不要把你的棒子晃来晃去，乱插到人不好！就算没有插到人，插到天空中飞行的小鸟也是不行的！真顽皮这孩子，再不听话我就要把紧箍咒儿念！"

正在这个时候，八戒从天空上栽了下来，骂道：Kao，玉帝那老家伙又在和王母娘娘吵架了！飞行轨迹一打滑害我老猪摔跤。

沙僧拿出了一张美女的照片，埋在土里，虔诚地说道：我在春天种下一个美女，到了秋天就会收获很多很多的美女。到时候，大师兄一个、二师兄一个，剩下的我要，师傅太抠门了，不给他！

（完整内容见论坛原帖）

[分享] 人人能当蜘蛛侠

楼主：猫宅之男

http://bbs.levelup.cn/showtopic-501004.aspx

电影中的蜘蛛侠



据英国《泰晤士报》8月29日报道，意大利都灵理工大学的尼古拉·普格诺教授计划用一种名为碳纳米管的超细纤维来制造"蜘蛛衣"。这种材料内部中空，密度只是钢的1/6，而强度却是钢的100倍。"蜘蛛衣"的吸附力取决于与固体表面接触处的碳纳米管数量。这种材料的外部直径只有几到几十纳米，因此一片手掌大小的纤维中可容纳数十亿的碳纳米管，由此产生的单位面积吸附力是壁虎脚的200倍。

普格诺说："这种高科技材料在科学方面将会有非常有趣的应用，像在太空中，舱外作业的宇航员就可以穿上这种具有吸盘粘附功能的衣服。"他估计，世界第一套"蜘蛛衣"有望在2017年前问世。"我们在不久的将来就会看到有人穿着高粘力的鞋、戴着高粘力手套攀爬帝国大厦。"

楼主语：你们这些WS的人不要幻想用来爬进萝莉的窗口哦。

3楼：anhuizhujian

这样啊，能不能织网啊？

12楼：ffenng

有电梯不用要爬上大夏，人们真是吃饱没事干。

13楼：猫宅之男

貌似蜘蛛侠也坐过一次电梯。

14楼：海盗路飞zzzz

楼上，超人还打的呢……

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



这次为大家放送的两部片子中，第一部是强烈推荐的搞笑日剧，希望大家能够喜欢。另外为了迎接新版PSP发售，特别附赠了《最终幻想AC》的高清版。不过说实在的新版PSP的电视播放效果比较一般，原先还以为能够当DVD看呢。

文 宇轩

我的老大 我的英雄





神真喜男是关东锐牙会的少当家，却因对基本运算不精而使组织损失了一笔价值27亿的大生意。其父亲认为他不够格接任三代老大，除非能完成他所开出的条件——在1年内顺利取得高中文凭。于是，真喜男只好硬着头皮进入学园，但问题是真喜男除了打架一流外，其他一概不行。在学校为了不让老师点到他，甚至以眼神威吓老师。还有为了抢到自己的最爱——限量布丁，不惜冒着生命危险进行布丁大作战……

到底他最后能否顺利完成学业，取得文凭呢？

本剧改编自韩国高票房电影《头师傅一体》，该片主要反映了韩国社会许多现实的问题，比如学历社会，比如权力的腐败等等，是一部励志醒世的喜剧影片。目前韩国已经拍摄了两部电影。日本此次购进拍摄日剧版的版权，声称要超越电影版，成为最成功最受欢迎的电视剧。

MY BOSS MY HERO
导演：佐藤东弥 佐久间纪佳
主演：长濑智野、手越拓野
类型：电视剧／喜剧
对应机种：PSP
影片格式：480MP4
影片大小：1.86 GB（共10集）

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-496621.aspx

中天



极度混乱的新罗末期，具有能看到鬼神能力的李阔，因为恶鬼夺去了未成婚的妻子莲花，伤心之下投身到了王室的一只除魔队效力。由于李阔的超能力，他成为所在部队的第一武士，可是队友们却在恶鬼的迷惑下图谋叛变，但最后行动失败，所有人都被处以了极刑。先是失去比生命更重要的恋人，再和亲如兄弟般的战友生离死别，怒发冲冠的李阔发誓与魔界誓不两立，成了一名真正的除魔士。然而有一天，他却意外的通过一个神殿来到了只有死去的人才能到达的奇妙世界——中天。

中天，是存在于天上和地下的第三世界，为四十九天后准备转生的灵魂们而存在。李阔来在这里意外的遇到了极像莲花的女子。可是这个女子却一口咬定自己是天人小花，一点也没有认出痛苦万分、苦苦哀叹的李阔。不巧的是那些引起叛乱的恶鬼们也在这里，并对他展开了追杀。然而李阔虽然深知自己在这个异度空间中随时会遇到危险，但是为了再次相逢的莲花，他决定再也不会离开她。

为了莲花可以不顾性命的李阔又一次意外地见到了不久前冤死的战友们，可是这时，战友们已经变成了真正的恶鬼，而李阔又执意要带莲花回现世，面对着认不出自己的莲花，李阔尚可以一如既往地保护，可是面对着那些犹如手足，并把自己从刑场里保全下来的战友们，手中的剑一时间有如千钧重……

Jungcheon
导演：赵东五
主演：许俊豪、郑宇成、金光一
类型：动作／爱情／奇幻
对应机种：PSP
影片格式：480MP4
影片大小：562 MB



下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-502176.aspx

特别附赠

最终幻想VII 降临之子 HD高清版
http://bbs.levelup.cn/showtopic-495457.aspx



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈。欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

热点大家谈

上辑热点话题回溯之**我们为了什么买掌机？**

本辑的话题相当简单，你可能是NDS玩家、PSP玩家，甚至是拥有NDS和PSP的双机玩家，也可能是一台没有但正在攒钱买。本辑就来聊聊，是哪款（些）游戏、哪个（哪些）功能，或者是其他什么原因，能让你毫不犹豫地买下这1000多元的宝贝机器。

买PSP，游戏画面好，功能多。

傻小仔

其实，我买机器第一点，首先要有《SRW》，起码买PSP的时候就是因为《SRW MX》，虽然PS2上都4周目了。至于NDS，那就太多了，老任的游戏如《口袋妖怪》、《马里奥》，并且也预计到NDS上一定会有《SRW》。还有一点就是职位升了，工资奖金也高了，买台机器也不很困难，所以就全机种了。最后说句，全机种才素王道！

bobxu

上一年买了NDSL的，我买NDSL的原因是NDSL独特的触摸功能吸引了我，而且NDSL既能看DPG又能听音乐。掌机的局限小，比家用机来得方便，随时就可以拿来玩。还可以用在“三上”(车上，床上，厕上)。

Pins

两年半前买的PSP是我刚工作那会儿，年底的时候拿出工作全部4个月的年底奖金，好像是4000多，头一次花这么多钱买个游戏机，因为自PSP公布以来就一直在期待，就因为那超强的影音和游戏功能，所以一有了钱马上毫不犹豫地入手了；这个月又入手了iDSL，买这个相比PSP轻松多了，一时心动在淘宝上只花了几分钟就买下来了，小半个月的工资，PSP已经在家闲置N久了。NDSL游戏还真是好玩啊，没什么别的理由了。

glassboy

喜欢掌机，可以随时携带，游戏性也不比家用机差，而且不像家用机要坐在电视机前，可以躺在床上玩。

告死天使！

掌机可以到处带着玩，即使背着家人偷偷买也不容易被发现。

PCplayer

我想，可能是因为怨念吧。这都是因为《PM》，1996年开始玩《PM》，令我与任氏的主机结下了不了缘，到现在11年了啊！总的来说，不论再出啥更贵的掌机只要有《PM》，我都会用尽办法、毫不犹豫地买掌机！

无我の境地

掌机可以偷偷地玩。

zhh

买掌机就是为了没事偷着乐。

starke

因为下课后太无聊了，就买了PSP。买PSP是因为PSP比较帅，功能比较强。

zhaohuabin

小时候看人家拿个GB，羡慕啊！那时咱兜里没票子，现在咱赚钱了，左手拿着N机，右手抓着小P！如果买台家用机，家里就一台电视，父母要看，我总不能跟父母抢吧，又不是小孩子。在外面，那就不用说了，有个掌机方便多了。如厕、赶车、等人什么的，想在哪玩就在哪玩。说不定在哪能遇到一个志趣相投的MM哦！

zongyimin

为了玩呗，不过是随时随地哦。

haha199119

买掌机的冲动是一直都有的，毕竟GB、GBC、GBA我一直都有买。至于选择NDS的原因，大程度上是因为《口袋妖怪》，当然《机战》也很有期待，毕竟GBA时出了好几作《机战》。有掌机真的是挺不错，对于我这个电脑不在自己房间的人来说，睡觉前可以玩玩游戏、看看动画是一件很不错的事。

无限 freedom

为了友情，为了和最好的朋友一起联机玩游戏。

钢铁骑士

我是为了PSP的强大机能，还有就是可以在学校休息时或者有什么活动时玩，还有晚自修回家后不能开电脑又可以玩。当然，还有就是PSP上的《连合VS扎夫特》、《GTA》、PS模拟器，还有即将出的《战神》和《寂静岭》。

q172984897

不为别的，只为好玩的游戏。

linfeng29

喜欢，就是喜欢。因为爱所以爱，掌机买回家，需要理由吗？

abenkaka

本辑热点话题

PSP-2000，你入手了吗？

港版PSP-2000已经于8月底率先发售，日版等其他版本也将9月20日发售，新版PSP，你入手了吗？这辑我们就新PSP入手的这一话题来聊一聊吧。

参与方式

请登陆levelup论坛(http://bbs.levelup.cn/bbs)，在2007年9月6日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

大奖名花有主！

《掌机王SP》第69辑大奖揭晓
中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。

联系电话：0931—4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

汾阳市	马婕
北京市	张谷雨





一等奖 MD Max掌机 3名 OS掌机 3名



如东县 陈红兵	武威市 陈玉	包头市 方冠群
武汉市 陈伟权	承德市 丁大为	建阳市 江海



二等奖 11名 NDS烧录卡

北京市 陈贺鸣	泰州市 季川	玉环县 潘剑
烟台市 陈阳	大连市 贾晓宇	南京市 施茹宜
通化市 高凯	上海市 瞿黎敏	西安市 姚睿秋
福清市 何恩福	北京市 李川	











三等奖 6名 北通、黑角掌机周边

北京市 蔡晓晨	宁波市 刘鑫玮	济南市 王彬
上海市 李一帆	永嘉县 苏松达	怀化市 杨治政

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931—4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

DSL PSP 超值大抽奖

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：李蔓　昵称：任天狗·不理包子
性别：女　年龄：14
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》、《洛克人》
地址：江苏省徐州市西安南路130号商检局
邮编：221006　QQ：443635489
想说的话：暑假宅了个够，正沉浸在开学的痛苦中……

姓名：韩辉　昵称：幽蓝之刃
性别：男　年龄：15
拥有掌机：俄罗斯方块机、PSP
喜欢的游戏：RPG、FPS、RTS、SLG、AVG、MMORPG、STG
地址：西安市雁塔区电子正街西安电子一中北区
邮编：710065　QQ：401602124
想说的话：喜欢掌机游戏和《FATE》的加我。真希望能得到一件《MH》的“狩魂”T恤。

姓名：高于添　昵称：年糕
性别：男　年龄：14
拥有掌机：GB、GBC、GBA SP
喜欢的游戏：都很喜欢，也很想尝试。
地址：吉林省长春市朝阳区省中央二栋
邮编：130042　QQ：597447150
想说的话：希望小编们多注意身体，让《掌机王SP》更加精彩，谢谢。

姓名：吴伟　昵称：沉默天使
性别：男　年龄：18
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《塞尔达传说》、《洛克人》、《马里奥》
地址：安徽省芜湖市赤赭山西路杏园小区25幢503室
邮编：241000
想说的话：让游戏的乐趣在生活中飞扬，学会美好地玩游戏。希望能有一台PSP。



姓名：周宇思　昵称：木头
性别：男　年龄：15
拥有掌机：GB、NDSL
喜欢的游戏：《塞尔达传说》、RPG
地址：广州市天河区天府路161号之一隽园四栋2906
邮编：510630
Email：jerry19920215@126.com
想说的话：找我Email说好！

姓名：叶莞　昵称：游戏达人
性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《烈火之剑》、《怪物猎人》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：北京市朝阳区姚家园甲80号
邮编：100025　电话：85576008
想说的话：会玩《怪物猎人》的玩家与我联系。

姓名：刘文新
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBC、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《MHP》、《MHP2》
地址：福建省南安市蓝园高级中学高三年一班
邮编：362321　电话：13559598356
QQ：270857774
想说的话：近来天气炎热，大家要防止得“空调病”啊。

姓名：王晨　昵称：被掌机海洋淹死的少年
性别：男　年龄：13
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影忍者》、《牧场物语》
地址：黑龙江省哈尔滨市道外区红河一街区9号楼3单元804　邮编：150050
Email：hitfzxuanwu@sina.com
想说的话：NDSL啊，我梦寐以求的NDSL，为何还不在我的手中？你们快来解释这是怎么一回事。

姓名：孙航　昵称：玉面小蛟龙
性别：男　年龄：12
拥有掌机：GBC、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《任天狗》、《我们的太阳》和大部分RPG。
地址：贵阳市云岩区兴贵路43号2单元307
邮编：550004　电话：0815－7912306
QQ：770864847

想说的话：希望通过“交流空间”结识更多的玩友，大家都来加我QQ啊！还有祝众小编喝好吃好，吃好喝好，看好玩好，玩好看好，NDSL给我最好！

姓名：季洋　　昵称：蓝天里的白云

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBA、GBA SP、GBM

喜欢的游戏：《真·三国无双》、《黄金太阳》、《恶魔城》、《火影忍者》、《怪物猎人》、《传说》

地址：江苏省南京市栖霞区和燕路新联二村35幢25号（或燕子矶中学高二7班）

邮编：210038

想说的话：无聊透了，真想有台小P或NDSL解闷。希望这次幸运女神的光环会降临在我头上！

姓名：宋晨　　昵称：基拉凤

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MHP2》、《牧场》、《马车》、《最终幻想》

地址：北京市海淀区知春路太月园10号楼1707室

邮编：100088　　电话：13426233971

QQ：702195657

想说的话：希望可以认识一些可以和我联机的朋友。

姓名：倪晓光　　昵称：蓝天123

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《圣剑传说》、《洛克人》、《机战》、《迷失蔚蓝》、《马里奥》

地址：嘉兴市王江泾镇新桥村9组

邮编：314016

Email：413021651@qq.com

电话：13736414187　QQ：413021651

想说的话：欢迎大家来本人的口袋论坛坐坐！www.PMGYM.bbs.vg（比较垃圾的说）。

姓名：杜森　　昵称：杜杜

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马车》、《应援团》、《MH2》等大作

地址：北京市西郊干休所9号楼1门201#

邮编：100097

电话：13718776650　QQ：704069061

想说的话：一个人的生命是有限的，而游戏是无限的，我要把有限的生命投入到无限的游戏中去。

姓名：朱文强　　昵称：朱头二

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBC、GBA、小神游SP、NDS

喜欢的游戏：《牧场物语》、《迷失蔚蓝》、《机战》

地址：湖州市永福村27号

邮编：313018

想说的话：人总是这样，失去以后才后悔莫及。

姓名：高志强　　昵称：菜鸟我最菜

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：无

喜欢的游戏：SLG、RPG、RTS、A·RPG、S·RPG

地址：上海市松江区松江二中（集团）初级中学初二（4）班

邮编：201600　　QQ：422703495

想说的话：世上本没有大虾，活到最后的菜鸟就是虾！

姓名：吴志豪　　昵称：皇子

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：无

喜欢的游戏：ACT、A·RPG、RPG

地址：湛江市霞山区解放西路38号43栋2门102

邮编：524013　　电话：13729029355（短信用）

想说的话：因为本人没有GF，MM们来信大方点哈！（此话是为了照应66辑的龙盼同学说的话。）

姓名：陈磊　　昵称：蓝日

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：小神游SP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火焰之纹章》、《恶魔城》

地址：江苏省射阳中学高三（5）班

邮编：224300

QQ：339034351

想说的话：嘻嘻，NDS，做梦我都在想你。

姓名：张帆　　昵称：化紫

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《逆转裁判》、《牧场物语》、《超级大战争2》等

地址：广州市芳村区花地湾红棉苑1栋802室

邮编：510000

QQ：298066304

想说的话：《逆转》FANS一定要加我QQ哦。

姓名：铁毅

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP

喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《游戏王》

地址：云南省昆明市官渡区二中高一（3）班

邮编：650000

QQ：530851880

想说的话：我好想我的PSP，我痛恨那些强盗，我生日那天才入手就被抢了。哭啊，啃了一学期面包，辛苦全白费了。



Oh yeah, Slim & Lite
New P-S-P Generation
When U take it in your hands
The impact will open your mouth
昨天还在讨论，今天就在询问
"新版小P在谁手？"成了最为热门的疑问
是好？是坏？Worth or Worthless？
FAQ电台告诉你
看过"卷首"再评论！

Hello everybody，DJ米格试音中。新版PSP现在就握在米格手中，欢迎感兴趣的玩家致信提问或参与"热点大家谈"与玩友一起讨论。下面我们首先来看一则西安玩家**廖翰琛**的问题，他向我们询问，电脑上有PSP模拟器吗？很可惜地告诉你，目前PSP模拟器发展还处在萌芽阶段，基本不能运行商业游戏。有一款名叫PSP Player的模拟器，只能运行一些非常简单的游戏，而且帧数和音效都没有保证，短期内还是不要指望能在电脑上玩PSP游戏了。

FAQ电台♪ 想了解新版PSP的实际效果吗？想感受在大屏幕上玩PSP的感觉吗？关注卷首特报——由"SP评测室"带来的《改良版PSP实机上手评测》，带你深度剖析新版PSP的点点滴滴。

广告过后我们来看看下一则问题。茂名市**华杰**来信询问PSP和NDS的模拟器怎样安装游戏。米格在这里纠正一下，模拟器并不需要安装游戏，只需要将对应机种的ROM放置在模拟器中指定的文件夹下即可，有的模拟器支持文件浏览功能，对于这些模拟器游戏ROM可以随意放置在记忆棒的任何位置中。比如FC模拟器NesterJ，ROM的位置就放置在模拟器文件夹下的ROMS文件夹中，GBA模拟器gpSP kai的ROM需要放置在模拟器下的ROM文件夹中，NeoGeo模拟器mvspsp的ROM则需要放置在模拟器下的ROMS文件夹中，转换好的缓存文件需要放置在Cache文件夹中……如果还是不清楚的话可以翻看我们的《掌机王SP》对应模拟器的使用说明，里面都有详细的介绍。另外提醒大家一句，很多模拟器都不支持打开压缩格式的ROM文件，而且压缩格式的ROM文件在启动时往往会花费更多读取时间，所以建议大家用PSP玩模拟器时最好把ROM都解压了再拷贝到PSP中。

FAQ电台♪ 新版PSP怎么减轻了这么多？3.60系统真的不能降级吗？你所关注的问题，米格来帮你解答！下辑关注：PSP拆机视频及拆机、破解全面介绍。

最近看到了一封来自江苏的**陈立波**读者的来信，这封信在4月底已经寄出，现在米格才看到信，实在是很抱歉。信上陈读者询问有关PSP价格的问题，他想了解如果国外PSP官方价格降低的话，国内的PSP价格是不是也会随之降低。正好最近新版PSP上市，米格也就借新版PSP来回答一下这个问题。国外市场有行货，因此价格方面一般都会根据官方标定售价来进行正规销售。而国内由于主机没有正式渠道，所以价格往往受到货源、货量的影响就会比较大，比如新机刚上市时价格往往都会比较高。但经过长时间的销售后进货渠道日趋完善，价格也就比国外市场高出一个运输费用。而PSP由于固件破解的问题，价格还会受到破解发展的影响，比如2.71不能降级的时候，1.50版本的价格就会非常高。这次新版PSP上市后之所以在国内没有炒到天价除了本身改进不大以外，还与目前完善的水货渠道以及无法破解有着很大关系。

接着来看下一条问题，四川玩家**滕玺**提问，"小编们救命啊！我的PSP加音量加到一半就不能再加了，而且在音量条后闪烁的"AVLS"字样是怎么回事？我的PSP系统是3.03OE-B。"很简单的问题，就如你所说的，一切都是"AVLS"在"搞鬼"，其实这个设定是在使用耳机时小P为了不使音量过大给各位玩家的听力造成伤害的保护措施，要关掉的话只要在"设定"一栏的"声音设定(Sound Settings)"里把"AVLS"设为Off就可以了，不过建议大家在使用耳机的时候还是开着它比较好。

FAQ电台♪ 自从《FFCC》推出以后，宇轩他们一有空就在那玩，看着他们一边联机砍BOSS一边乐在其中的样子，令本来对日式游戏不是很感冒的米格我都有点心动了。



来看沈阳玩家**紫炎**的问题，“小编们好。我非常喜欢任天堂的‘《火焰之纹章》系列’，GBA版玩了好多遍了，去年购入NDSL就是为了以后能够在NDS上玩到《火纹》的新作，不过等了这么久，NDS版的《火纹》怎么还不公布啊？任天堂不会真的无视我们这些传统玩家了吧？”任天堂以前说过《火纹》今后大致会保持每年一款新作的推出频率，所以我们不用担心在很长一段时间内玩不到《火纹》新作。考虑到NDS现在的人气，在NDS上推出《火纹》可以说是顺理成章的事情，虽然目前还没有情报，但相信面包总是会有的，再等等吧。

FAQ 电台

《疯狂出租车 乘客大战》是个不错的发泄型游戏，由于米格我对该作的游戏手感还停留在街机时代，所以初玩PSP版的本作时还真有一点不习惯。貌似饼干对该作也有极高的兴趣，以至于他天天都在挑战“疯狂盒子”中的项目，1-1高台跳远那关他居然可以飞600多米远……



接着来看一封没有署名的读者来信，“请问哪款NDS模拟器模拟NDS游戏效果比较好呢？我用NO$GBA玩《塞尔达传说 幻影沙漏》却总卡在标题画面，说我存档格式不正确。”现在iDeas和NO$GBA这两款模拟器几乎都可以模拟大部分NDS游戏，不过效果方面互有千秋。iDeas的兼容性不错，但时常会有3D贴图方面的错误，而且速度相对较慢。NO$GBA对于2D游戏的兼容性比较好，不过针对某些3D游戏会产生严重错误，在总体帧数上比iDeas好很多。《幻影沙漏》这款游戏的存档格式是“FLASH 512kb”的，如果在模拟器的设置选项中没有正确选择的话是不能正常开始游戏的。NO$GBA模拟《幻影沙漏》总体速度不错，但3D贴图存在一些错误，人物颜色偏暗，凑合的话还是可以玩一下的。



▲用NO$GBA模拟最新游戏《FFCC》的画面，效果很好。



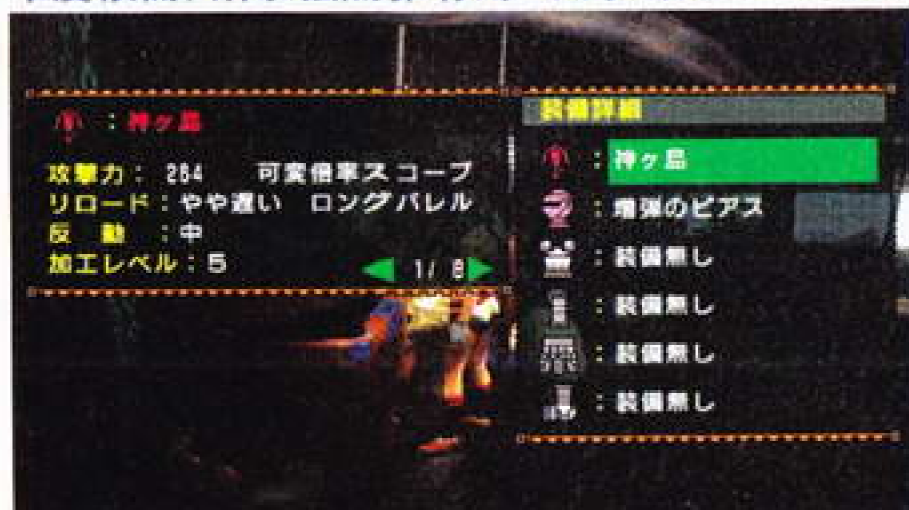
来看上海玩家**王宇**的邮件提问，“小弟最近在玩《极魔界村 改》，在通过第2小关时黑屏，关机重新来一遍后可以存档了，但是存档后又黑屏，我机器的系统是3.40 OE，而且我把能下到的完整版和rip版都试了一遍了，还是这样，小编们能告诉我这是怎么回事啊……另外那个堕天使的铠甲到底怎么使用？求编辑解答。”1.不知道你有没有使用金手指，如果用了锁定命数、锁定盾牌盔甲或修改道具魔法的话就会有一定几率造成过关后黑屏的状况，具体原理不明，建议关闭金手指。2.穿着堕天使铠甲时跳起同时按方向键↓和×即可。

FAQ 电台

饼干在玩了《寂静岭 起源》的试玩版后，声称自己又找到了当年玩PS一代时的感觉，其他几位小编玩过之后也大加称赞，只可惜试玩版实在太短，令人有点意犹未尽。离正式版推出还要一段时间，耐心等待吧。我们接着来看问题。



最后照例是关于《怪物猎人P2》的问题，广州玩家**林司雨**来信询问，“各位小编工作辛苦了，本人最近“沉迷”《MHP2》，游戏过程中遇到了几个问题想要请教一下。1.太古块系列武器除了超绝外还有什么值得推荐的吗？2.用于制造海贼装的“海贼Jチケシト”在哪里获得啊？从网上看到这套装备好象很不错的样子。3.苍老山龙血太多了，我用攻击力280的蓝跳双刀硬是没杀死，不知道有什么好方法？”1.除了“超绝一门”外还比较推荐的是“轻弩神岛”，此弩可以装填三枚LV2扩散弹，后期配合反动轻减技能对付黑龙一族效果非常好。2.“海贼Jチケシト”需要通过下载专用任务“JUMP 炎帝の凯旋”来获得，一般来说任务成功后能拿到1～4张不等。3.对付苍老山龙最好是用龙属性武器。另外，由于讨伐苍老山龙的任务难度很低，所以强烈推荐用“火事场力+2”来打。



开学万岁！新学期总是那么令人憧憬，米饼轩三人众都好想回到学生时代，不过已经没机会了，残念……9月份是好事连连的一个月，我们迎来了全新版本的PSP，还将经历一次大型游戏展会TGS的洗礼。HoHo！请密切关注《掌机王SP》的报道吧，我们将会第一时间把最新最全的游戏咨讯转达给各位，那么这次的电台播报到此结束，我们下辑见。



小编寄语



◆《PSP专辑 VOL.3》的样书送到编辑部时，竟引发了各部门的哄抢现象，转眼间两箱样书见底……这种现象在编辑部内部实属罕见。众掌机王小编心中不免都有些得意，希望该专辑在市面上也能如此火爆。

◆最近心情不错，感觉什么事情都充满了希望，我能去自由地追逐和把握，我好像将一个困顿自己很久的罐子打破了，呼吸到令我陶醉的清新空气，长久以来压抑于心头的一些阴霾一下子散去了。改变自己，改变生活。我告诉自己，我不应该是原来那样的。

◆刘翔又飞一般地冲过了大阪世锦赛110米栏的终点线，祝贺我们的飞人。



■小学同学马上就要结婚了，最近发短信联系到了我，让我回去一趟。考虑到时间问题，回去恐怕是没法回去了，还是买些礼品寄回去比较实际一些。不过像我这么没有情趣而且马上就要步入中年的人，要挑选出有意义的礼物来又谈何容易，估计最后又是直接送礼金了事……

■目前《大众高尔夫5》进行到打出所有中级角色为止，准备先提高一下水平再继续往下打。上网和其他玩家网战了几回，发现日本玩家的实力不是一般的BT，我到底还要练多久才能接近（注意不是“达到”）这样的水平呢？



★碳酸饮料没多少营养，明知这点却喜欢喝的人依然很多。不过在游戏这个圈子里，当你说一款作品没营养的时候，却好像直接侮辱到了FANS的直系亲属，连带侮辱到了该游戏所在硬件平台厂商FANS的直系亲属，非常不解。

★接上一条。近来玩的游戏基本分三种：公司专用、地铁专用和归家专用，某人也时常会过来问一下：“这游戏好玩不好玩啊？”“不好玩。”这么回答倒并非敷衍，只是在身心疲倦的时候，我宁可去重复阅读痞子蔡甚至韩寒的文字，却也绝不会认为它们比我尚未看完的《薄伽梵歌》要高明。

★平井一夫在SE对《FF VII》十周年的纪念展会上留下一句颇惹人遐思的话：“Congratulations on 10 fantastic years! The best is yet to come.”请大家狠命期待吧。



◆近一个月来电影院里挺热闹的，年度神片《变形金刚》刚下档，《哈利波特与凤凰社》又变成了强势影片。我也随大流和几位同事一同去观摩，可是……最后半小时我居然睡着了！直到影院内灯全亮了，我才醒过来，看着屏幕上打出的演员名单和闹哄哄的退场观众，真是感慨万千。

◆“当游戏编辑肯定很爽吧？每天玩游戏！”每当有朋友这么问时，我都苦笑着不做回答。对于我来说最大的放松可能就是不玩游戏吧……

◆每天晚上都会和家乡的朋友们聊很久很久，而且还挺乐在其中的。现在发现自己除了工作做的最多的事就是看片和聊天了。



◆住在上海的表阿姨让我去参加她的婚礼，答曰：“如果寄飞机票过来我就去……”

◆辛苦了很长时间，终于把《塞尔达传说》专辑制作完，有时候人喜欢一个系列也不容易，能亲手出本专辑也算表达一下对游戏的敬意吧。

◆没有付出就没有回报。“交换”不一定“等价”，但只有“等价”你才会觉得安心。



★羽纹的小编形象已经出来了，不知道各位看官感觉如何，反正当时画师第一时间把图发给我欣赏的时候感觉非常良好。顺便说句，这个形象的原形主要取之于两款游戏，其中一款来自于国内口碑很好的某S·RPG的最终BOSS；躯体装备部分则来自于时下最流行的一款动作游戏，不知道有多少朋友能看出来呢？

★繁忙的8月已然结束，从“炼狱”中挣脱的众编即将迎来一次外出游玩的机会，希望能通过这个机会好好地调剂一下，将饱满的精力投入到接下来的工作中去。

★9月份掌机大作《CCFF Ⅶ》即将发售，不过相对于这部重量级作品，羽纹更期待的是在它一周后发售的《R-Type战略版》，本作的试玩版给本人留下了较好的印象，不知道正式版会不会给人带来惊喜呢？

★Time For Prison Break！



★空中花园

某日意外发现自己居住了近半年的公寓楼中竟然有一座空中花园，整层镂空的楼层种满了各式各样的家用观赏植物，配合上整层楼典雅的木质装修，实在让人心旷神怡。现在每天的固定活动就是要在这座小花园中散半小时步。

★好心情

来到深圳已经有一年多的时间了，如今已经能完全合理安排自己的生活、工作节奏，保持效率工作的同时仍然有足够的时间玩游戏、享受生活，突然发现小日子悠哉悠哉，于是每天好心情！

★嘲讽

某友今年毕业，随即进入某公司，谁知正赶上公司员工培训——封闭式15天军训。回想当年大学军训完时，某友一直愤愤然：终于熬过了人生最后一次“军旅生活”。没想到，未过4年，又进去了，在此给予某友同情与嘲笑。



◆好好的七夕却被炒成了情人节，让本人本来快乐自由的单身生活每年都要多出了一个圣战日。

◆经过一个月的快马加鞭，不仅我自己的圣战日来临，整个掌机王小组也迎来了圣战日。

◆圣战中的人们往往会忘记时间的流逝。几天没日没夜下来并没有感觉到时间过得多快，但开始整理小编寄语时，竟然有种恍如隔世的感觉……

◆打个小广告，掌机王小组推出的口袋妖怪专门志《口袋玩家》推出了，大家留意哦。



◆新版PSP拿到手里感受一番后，不能不感慨Sony在电子领域的强大！主机轻得让人觉得像个塑料模型，不过在电视上玩PSP，整体来讲兴趣不大。

◆还是有关新版PSP的，无法启动电池降级软件，等众小编都玩够了，就打算拆了它！大家就等着在“软硬教室”里欣赏拆机视频吧！

◆最近晚上经常加班到很晚，不过好在有朋友送来的月饼相伴，感谢Emma姐一下。

◆暑期年假休息的计划随着日历翻过8月彻底泡汤……最近真的好累啊！



◆相亲

上月，父亲的一个挚友打电话来说他抱上孙子了。至此，父亲最后一位朋友也由“爸爸”成功转职为“爷爷”。郁闷至极的父亲丝毫不顾我的强烈反对而私自做出了要求我回家“相亲”的决定，声称最迟明年，一定要解决掉本人的称谓问题！在父亲强烈到近乎“怨念”的个人意志下，不争气的本人只得被迫接受了父亲这个所谓“小小”的要求，答应趁着本次回家参加朋友婚礼(又是做伴郎，算起来，这已经是第6次做伴郎了，难怪父亲会郁闷……)的机会去见一见那位“不知道长相、不知道性格，甚至连年龄都不甚清楚”的女性。

但愿，我能活着回来吧，阿门……

掌机王自由谈

栏目主持 马修

忙碌时人总会经常地忘记时间的流逝。感觉自己好像很久没写"掌机王自由谈"的前言了……本辑收录的是一篇"《胜利十一人》系列"在各掌机平台上的历程的回顾性文章，GBA时代的《WE》曾给玩家以惊喜；然而到了掌机次世代，不管是PSP版还是NDS版，却都不尽如人意。下面就请看作者的正文——

实况，在口袋中失真

文 Andriy47



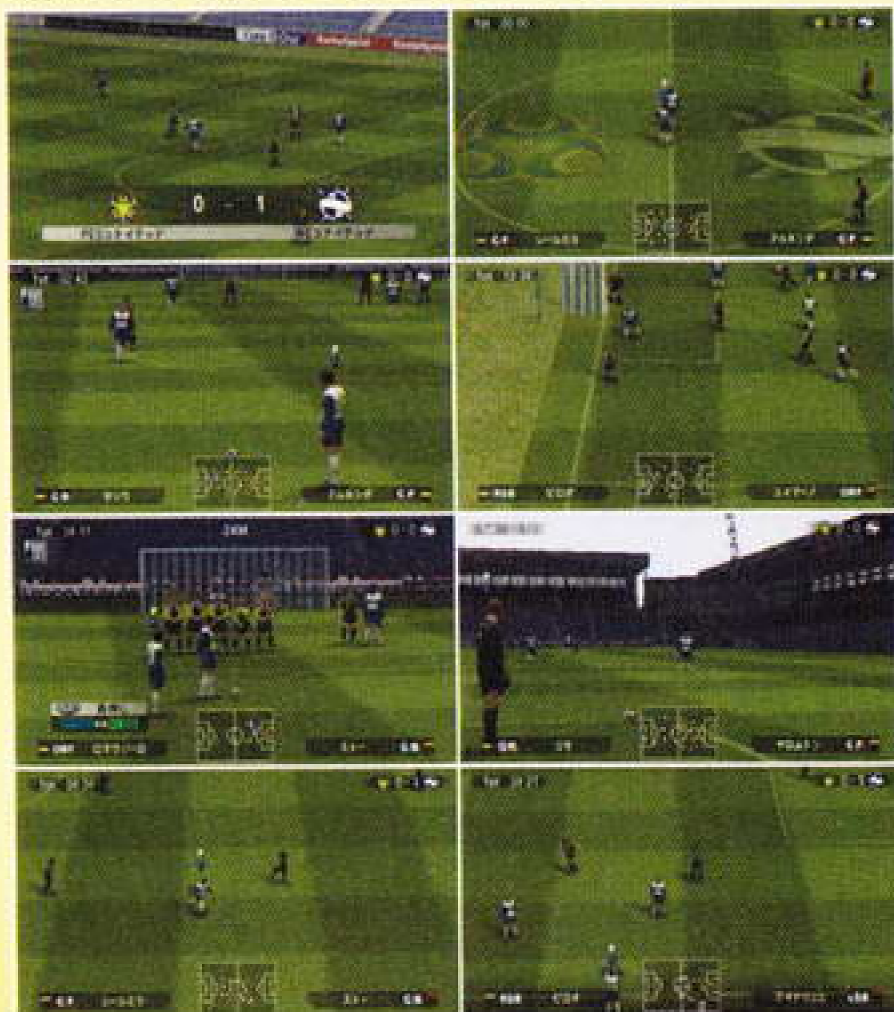
现今最知名的足球游戏《胜利十一人》已经走过了10多年的历程，在SFC时代，"《胜利十一人》系列"的前身《完美十一人》凭借出色的手感和成功的球员外貌刻画，从多如牛毛的SPG乱军中杀出，最终一骑绝尘。当然，《完美十一人》的异军突起并不是意外，虽然同期的足球游戏多如过江之鲫，不过《完美十一人》的整体素质在当时却无出其右。经过10多年的发展，"《胜利十一人》系列"俨然成为足球游戏的一座里程碑，每当有新作的消息公布，FANS都会地顶礼膜拜，国人更是给了它一个形象的别称——"实况"。足球作为世界第一大运动，其影响力自然不言而喻，像笔者这种对日式宏伟RPG巨作不甚感冒的玩家更希望能在SPG里玩出自己的个性，"《WE》系列"自然是我的不二选择，但游戏工作学习的原因，不可能整天抱着PS2或360到处跑，能在等车的时候来场比赛，那感觉该多好——因此掌机便成了我的又一选择。掌机作为一个市场潜力强大的游戏平台，Konami当然不会视而不见。

GBA平台：掌机处子秀的完美表现

2002年，KCET发售了两款GBA掌机平台上的《WE》作品。由于GBA的机能十分有限，GBA版《WE》的2D画面和简单操作自然无法与家用机版本相提并论。两款GBA作品的反响虽然不差，但最终Konami没有把系

列继续下去，也没有发行欧美版本。2002年4月25日，《胜利十一人ADVANCE》和PS2上的《WE6》、PS上的《WE2002》同时发售，给掌机上的足球游戏开辟了一个新纪元。虽然游戏画面采用伪3D构造，不过在GBA上的表现依然震撼。本作以PS的《WE4》为蓝本，保留了《WE4》里充实的球员数值，身体对抗也比较合理，更重要的本作保留了大师联赛，使这款掌机游戏的耐玩性大增。不仅如此，仅仅一个64M的卡带，Konami还厚道地加上了抑扬顿挫的解说，使得游戏玩起来激情澎湃。《胜利十一人ADVANCE》在当时远远超过了同平台的其他足球游戏，在业界也是取得了一致的好评。虽然游戏依然有着这样和那样的不足，如无敌的2过1、繁琐的操作、电脑AI的BUG等，但瑕不掩瑜，《胜利十一人ADVANCE》依然是掌机上最强的足球游戏，它也打响了《WE》的正统作品进军掌机平台的第一枪。《WE》掌机处子秀的完美表现让Konami大受鼓舞，同年推出了《J联盟 胜利十一人ADVANCE》，本作以日本J联赛为蓝本，游戏集成了《胜利十一人ADVANCE》的优点于一身，并修改了一些BUG，取消了语音，不过有连续的音效。应该说GBA上的这两部《WE》还是比较优秀的作品，虽然和PS版的《WE》还是有差距，不过身为掌机版的《WE》，这两款作品已经把GBA的机能发挥到了十之七八了。

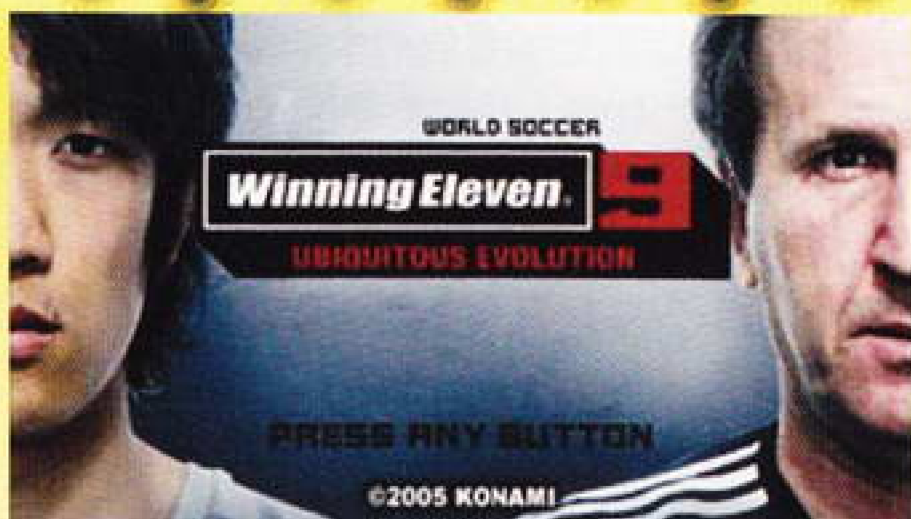
当《WE》转向PS2平台发展后，玩家们感受到了更真实的足球游戏。PS2强大的多边形处理能力可以让玩家观察到球场的每一个角落、可以清楚地看到每个球员的面容，这想必让每个《WE》玩家都热血沸腾。清晰的人物建模、真实的皮球滑动轨迹、人球分离、合理的身体对抗、丰富多彩的球员动作……PS2版的《WE》一上来便用细节征服了所有玩家的心。PS2的初期，许多游戏厂商还在试探投石问路，Konami携《WE5》首次登陆PS2便驾轻就熟的态势自然席卷了游戏市场。画面和操作上的飞跃让玩家们欣喜若狂，所以Konami便专心致力于家用机上的《WE》的开发，GBA上则再没能出现正统的《WE》作品。



PSP平台：键位问题

进入掌机次世代后，Konami不得不把目光再次放到掌机平台上。2005年9月15日是《WE》第一次登陆次世代PSP的日子，不过大多数玩家拿到游戏后难掩自己的失望之情，和当初听到制作人公布消息时的激动形成鲜明对比。《胜利十一人9 无所不在》其实就是《WE9》的PSP版。Konami公布这款游戏的时候就解释了作为一款掌机游戏，本作已经克服了很多困难（如操作和游戏容量），但还是保证了原汁原味的《WE》感受，并且加入了不管何时、不管何地的网络对战。

不过PSP本身的键位设计对要求精细操作的《WE》操作是一个严重打击。没有R2这个重要的键位，制作人了想出R1 × 2=R2这个方法来弥补，但实际的游戏效果告诉玩家，这种设置根本就不合理。首先，这种设置使得强行移动无法使用，这对于喜欢下底传中的玩家无疑是一个沉重的打击，当高球传过来的时候只能眼睁睁地看着对方的高大后卫将自己挡在身后，自己却无能为力。不仅如此，在传球力度稍大或稍小的时候，球员也只能顺着皮球的运动线路机械运动，无法抄近道将球拿下，很是郁闷。再来说说PSP的方向键，这也是非常折磨人的，45度的变向很难使出，另外由于PSP版的侧移不需要配合R2直接就能用方向键使出，所以当你拿球想过人的时候都不知道球员会做出什么动作。PSP上没有R2，当然也不会有L2，（废话－－!）原本在PS2上保持已久的战术设置体系也发生了质的变化，由原来的L2+□、○、△、×变成SELECT+→、←、↑、↓。在比赛时设置战术非常的别扭，更令笔者感到无语的是在设置战术的时候方向



键竟然对球员的跑位仍有影响。除此之外，PSP的滑杆就一个，无法做出许多花哨的动作，特别是无法实现手动传球，于是，制作人奇思妙想，将左右摇杆神奇合并，玩家只需到OPTION里面设置滑杆的类型便能实现想要的效果，不过由于方向键和滑杆位于同一侧，做动作时无法控制球员移动，结果就是继续让玩家感到郁闷。(－ －)

再说说游戏画面，虽然屏幕有残影，不过PSP版能够达到这种和PS2版相差无几的画面水平还是要赞一个。音效方面，没有解说，球场气氛渲染得很一般；没有球迷的呐喊，玩起来投入感明显下降。作为本作重点推荐的无线对战，这里还是要提一下的，《WE》的最大乐趣莫过于对战，PSP版的《WE》推出能实现无约束的对战，经笔者和朋友联机测试，在限定距离内联机并没有明显拖慢，不过因为游戏本身对操作精度要求很高，所以轻微的拖慢给游戏还是带来了不小的影响，特别是射门时力量槽很难把握，大大降低了进攻的质量。当然，作为次世代掌机的第一款《WE》，其象征意义更大于实际意义，就算有操作上的不合理和内容上的缩水，但毫无疑问，在掌机平台上《胜利十一人9 无所不在》依然是最强的足球游戏，只是Konami完全移植PS2版的做法让玩家接受不了。虽然在PSP版《WE10》里我们欣喜地看到了大师联赛的加入，编辑模式也比前作多了不少要素，但是操作上没有质的提升同样让玩家失望。

NDS平台：并不乐观

似乎Konami要把移植进行到底，不过移植的做法似乎越来越荒谬。2006年11月2日，《WE》又向NDS进军。不过这次，不仅玩家不给面子，就算是业界也是对《胜利十一人DS》进行口诛笔伐。与其说该作是为NDS量身定做，不如说游戏更像是移植PS上的《WE2002》，只是有了双屏并加上了触摸功能。游戏中很多地方都可以看到《WE2002》的影子，如进入比赛前的画面、比赛中球员主罚任意球的姿势、粗糙的3D画面……游戏的流畅性比较好这点可能是惟一强过《WE2002》的。因为有两个屏幕，所以下屏可以用观察小地图和进行战术设置，这也是游戏流畅的原因之一吧。

另外，触摸屏设置的加入感觉比较鸡肋，虽然能调节下屏的战术设置和控制守门员，不过给玩家的印象，触屏功能好像是制作者硬塞进去的，这种新鲜感玩家能维持几秒钟呢？《胜利十一人DS》搭载任天堂的Wi-Fi网络功能，玩家只要在有无线网络的地方就可以连接网络，与世界各地的玩家切磋，但上过Wi-Fi的人都知道那根本不是在对战，而是在看幻灯片。不过如果是和身边的玩家进行对战，《胜利十一人DS》还支持一卡双机的对战模式，这算是本作惟一的优点了吧。不久前，笔者又看到《胜利十一人DS Goal×Goal》即将发售的消息，作为NDS上第二作实《WE》，本作会有怎样的表现？从现在公布的消息来看，它的前景似乎并不乐观。



玉不琢，不成器；人不学，不知义。Konami经过十多年打造的"《胜利十一人》系列"已经到了鼎盛时期，也进入了一个发展的瓶颈阶段，很多玩家用"完美"来形容"《胜利十一人》系列"，但如果Konami沉浸于这种"完美"之中不思进取，那么他的竞争对手或许有天会赶超他。家用机的《WE》已经在SPG中创造了品牌，不过次世代掌机的《WE》才刚刚起步，看得出来，Konami不愿放弃在家用机上取得的成果，就算在掌机上推出新游戏也要以家用机上的游戏为蓝本，虽然这种做法比创新来的更保险，但玩家们并不能满足于这简单的移植，希望有一天Konami能将自己的发散思维运用到掌机版的《WE》上，让掌机《WE》玩家口袋中放出一道灿烂的光芒！

玩家点评

游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个小版块就是给大家一个简短点评游戏的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于“自由谈”中其他评论游戏的文章，只需600～700字来简评一下游戏即可。该版块面向所有读者，投稿方式参见“掌门人”的“征稿启事”。

洛克人ZX 降临

评论人 古梓

分数 7

NDS

画面★★★★☆　音效★★★★☆　系统★★★★☆

■Capcom■ACT■2007年7月12日■1～2人■无对应周边

该作是老卡众多“《洛克人》系列”分支中的一作，也是NDS上新生系列《ZX》的续作，从公布之初就已经备受关注。论画面，虽然细致程度比起GBA要高出不少，很无奈的是，这仍旧只能说是GBA版素质的画面。不过因为容量扩充了，主线剧情全程语音的设定倒还算很厚道，毕竟现在的游戏，看个表情对个台词，那种感觉绝对没有亲耳听到的声音来得实在，玩家毕竟是感性的。

剧情上没什么好说的，依旧是争斗不断，只不过这次换成了争王，而且还是N多洛克人间的死亡淘汰赛。不过本作的主角拥有了一个新技能，那就是复制BOSS的数据后完全变身成它的形态（简称完全变态），等于是你可以变相操作所有游戏中出现的BOSS（最终BOSS除外）。但十分可惜的是，这些变身在战斗上的作用并不明显，很多都是为了解谜存在的，结果就是在游戏中变了这个变那个，越发觉得这不是动作游戏，更像是探索类型游戏了，玩起来流畅性欠佳。



当初公布的双主角结果也是个噱头，除了开场不同，两人性格不同，台词稍微不同，关系有点不同，攻击方式少许不同外，其余流程完全相同。这样我们何必玩双主角？一点新鲜感都没有。

至于难度方面，因为有普通难度选择，结果整体感觉完全不是一个档次。普通难度下，打BOSS基本有一个固定套路，能量全满立刻全弹发射，那BOSS的血立马不见了一条，接着一边东躲西藏一边等能量恢复，满了再一个全弹发射，这个世界就清静了。单以此例子，就不难看出本作的初心者向味道有多重了。

寂静岭 起源（DEMO）

评论人 Andriy47

分数 8

PSP

画面★★★★★　音效★★★★☆　系统★★★★☆

■Konami■ACT■2007年11月6日■1人■无对应周边

经过漫长的等待，Konami终于放出了《寂静岭 起源》的试玩DEMO，由于正式版的延期，大家只能先靠这DEMO解解馋。从容量来看，Konami对《寂静岭 起源》DEMO的制作也非常用心。进入DEMO后一切都显得那么的熟悉：灰暗的画面，逼真的音效，精良的建模……

游戏的画面制作得比较精良，特别是当主角身处阴暗地段，其身上的照明灯的光源相当逼真，而在有敌人出现的场景里，老电影般的画面应该让老玩家感到异常亲切吧。之前笔者还担心游戏画面过暗导致玩起来吃力，不过看来我的担心是多余的，游戏中可以调节画面明暗，而且对比度保持得很棒，默认的亮度是最低，将亮度开到一半应该可以应付各种环境了。很可惜的是在DEMO里没能欣赏到系列中一贯出色的音乐，不过游戏场景中的音效还是那样的出色，如果戴上耳机的话，相信一定会刺激你肾上腺素的分泌的。另外，从DEMO中可以看出本作的打击感还行，武器有耐久度的设定，这也增加了武器选择的策略性。短短二十几分钟的游戏中有好几种武器给玩家选择，不过扫兴的是没有枪，相信完整版里的武器数量一定不少。

再说说解谜，对于系列最重要的解谜从试玩看来难度有所下降，也许有不少玩家在玩“《寂静岭》系列”时因为谜题解不开而无法继续游戏，是不是Konami考虑到了这点而降低谜题难度呢？还有一点值得注意的是游戏的读取速度，非常令人满意，希望正式版保持这个速度。

令笔者比较失望的是容量这么大的DEMO里面竟然没有片头CG，一开始主角便身处医院里，玩家什么都不知道，只好像无头苍蝇一样乱窜。不过还好，这仅仅是个DEMO，等到完整版发售时我们就可以感受的完整的故事了。

狩猎季节 第一话

扑哧
真没想到科科特村会在这种又远又冷的鬼地方……
当邮递员还真是辛苦！
如果当时没有贪心，把股票抛出的话，
现在也就不用再当邮递员混饭吃了……唉……
我为了还炒股借的债才加班来到这个鬼地方送信…
听局长说，科科特村一带最近总有人和牲畜失踪，心里还是很不安呢……
啪
唔？
哇！！
出、出现了！！

画廊重开了！

LIKY：好久不曾露面的“画廊”栏目再次重见天日了！请大家鼓掌！

众人：哗哗哗哗……

LIKY：这次给大家带来的是大人气游戏《怪物猎人》的原创漫画——《狩猎季节》，是国内一位绘画爱好者licut的最新创作，下面我就来跟他随便聊聊。

licut：LIKY老大好！各位读者好，我是licut。

LIKY：你好！licut应该是《怪物猎人》的忠实FANS吧。

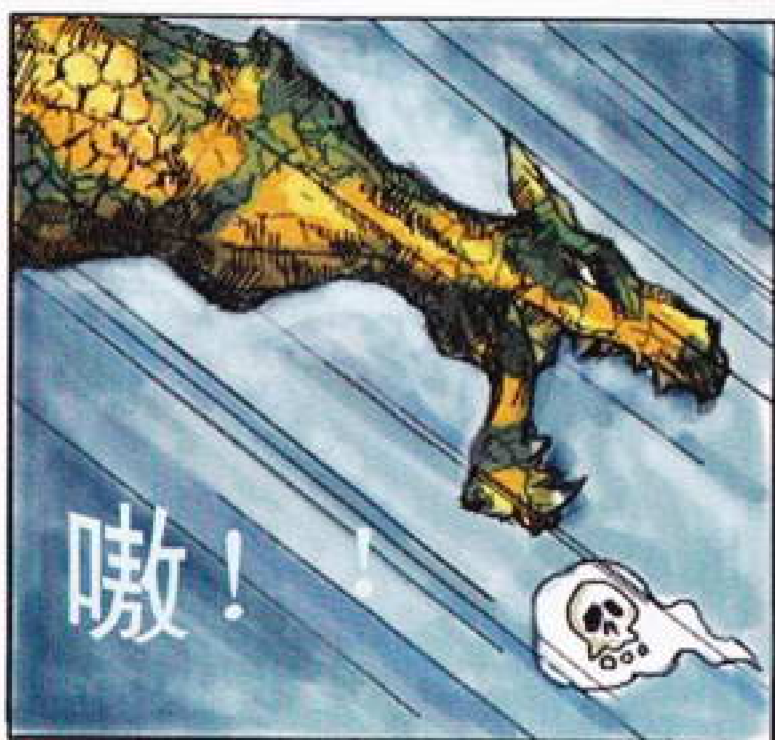
licut：嗯，不过和老鸟比不了，算中级FANS吧，PSP版1代200+小时，2代350小时。

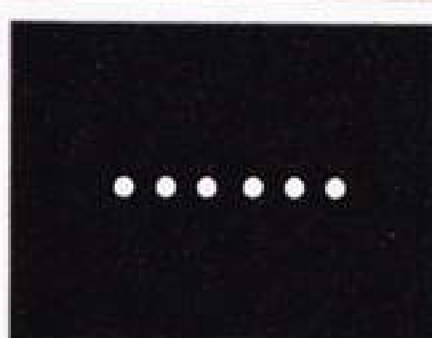
LIKY：现在还在继续《MHP2》吗？

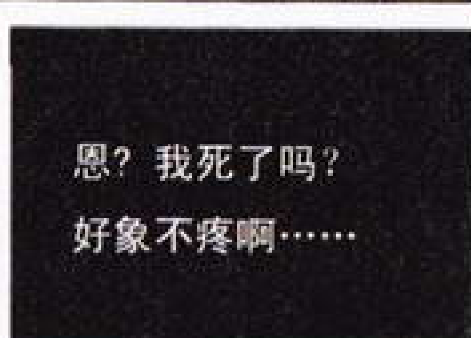
licut：嗯，虽然时间有所缩短，但还是常驻棒子的游戏。

LIKY：《MHP2》绝对是常玩常新的游戏，小编们还有很



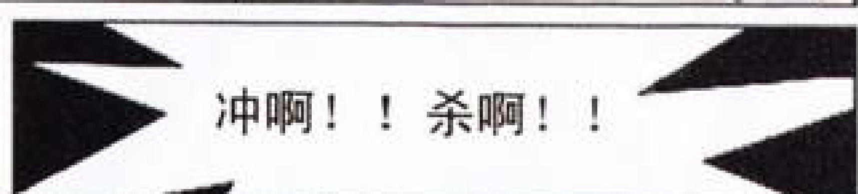














多人都还在不断杀怪呢！

licut：确实是！我发现即使是刷过无数次的任务，每次开始后都还是会非常投入。

LIKY：对了，你是怎么想到创作这个漫画的？

licut：细想起来原因比较多吧……首先应该是觉得最近《MHP2》热明显降温了，回忆起刚发售时和同学日夜联机的事情觉得非常开心……可惜他们现在都不玩了，于是我就想用漫画的方式把《MHP2》美妙的世界设定创造故事，自己享受过程的同时也可以和同好们一起乐乐。

LIKY：那看过你漫画的朋友们感觉如何啊？

licut：大家很多都觉得情节设定非常爆笑。

LIKY：的确是，我看过之后也觉得非常有趣呢，这些情节都是你一个人构思出来的？

licut：是的，全部是自己完成的。

LIKY：以前画过类似的漫画吗？





这究竟是些什么样的人…
好强！真的好强，居然瞬间
就杀死了那头巨大的龙！







我们就是科科特村最强
的猎人三人组！

我就是这支小队的队长，

啧，邮差吗？

licut： 自己以前经常画一些很不正统的漫画玩。

LIKY： 那么说像这样的相对完整的小短篇还是第一次画？

licut： 嗯，这是第一次画情节和人物设定相对复杂的漫画，虽然《狩猎季节》还是比较粗糙，但对于我来说也算是花了心思了。哈哈！我画画一般都比较轻松，不喜欢规则刻板地画，影响灵感和心情。

LIKY： 其实整体感觉还是很有特色的，画风很粗犷呀，是受什么影响？

licut： 受自己平时绘画习惯的影响……我把画画当无聊时很惬意的消遣，而不是去赶工……那样我受不了的，像PSP上的那个《MGS》电子漫画，那风格我超级欣赏。

LIKY： 对了，licut有什么掌机啊？

licut： 常玩的PSP，NDS（非NDSL……）落灰中，如果N－Gage也算的话……







队长，闪光弹和落穴都已经用完啦！！！

TMD村长你阴我！！怎么会是双轰龙任务！！

『狩猎季节』 第一话 完

TO BE CONTINUED

LIKY： 你用NG的啊，我也用。

licut： 忽忽，是啊，性价比超强。

LIKY： 我都用了快三年了，老不坏，换也不能换。摔了无数次，外壳坑坑洼洼，但就是不坏……

licut： 是啊！而且那材料本来就属于不容易磨损的，我以前套了个套用，两年后还是8成新的外观。

LIKY： 那你比我爱护得好。

licut： 哈！我带套的……

LIKY： －_－b

LIKY： 时间差不多了，暂时就聊到这里吧，让我们期待你给我们带来更加精彩的《狩猎季节》第二话吧。

licut： 我会努力的，也希望大家光临我的blog：http://blog.sina.com.cn/licut，随时给我提意见。

掌机游戏综合发售表

9月13日，PSP上最受关注的A·RPG超大作《危机之源 最终幻想VII》经过漫长的延期后终于将和玩家们见面。《FF VII》的号召力配合新版PSP的发售，相信游戏的销售成绩不会令FANS失望。9月13日当天NDS平台同样也有怪物级大作推出，两个版本的《口袋妖怪不可思议的迷宫》新作将再一次带领玩家们进入PM的世界展开冒险。虽然都是顶级大作，但《CCFF VII》和《口袋妖怪》可以说有着完全不同的玩家群体，可以预见的是，9月份的掌机市场将因为它们的发售变得更加火爆。

发售表阅读提示

1. 本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2. 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3. 红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年9月6日			
轻松戏球乐 シータ	Nintendo	PUZ	3800日元
机动剧团哈罗剧组 高达麻将Plus Z 机动剧团はろ一座 ガンダム麻雀Plus Z さらにデキるようになったな!	NBGI	TAB	4800日元
问题日语 问题な日本语	Hudson	ETC	3800日元
2007年9月11日			
世界七大奇迹 7 Wonders	MumboJumbo	PUZ	19.99美元
2007年9月13日			
口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队	Nintendo	RPG	4800日元
口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 暗の探检队	Nintendo	RPG	4800日元
商业能力DS系列 说话技巧 ビズ能力DSシリーズ 话心の素	Kokuyo	ETC	3800日元
麻将霸王DS 段位对决 麻雀霸王DS 段级バトル	每日Communication	TAB	4800日元
2007年9月20日			
元素怪兽 五柱神之谜 エレメンタルモンスター 五柱神の谜	Hudson	TAB	4800日元
拯救德尔托拉 七颗宝石 デルトラクエスト 7つの宝石	NBGI	A·RPG	4800日元
2007年9月27日			
随时随地 大仁田厚的政治问答DS いつでもどこでも 大仁田厚の政治クイズDS	Mile Stone	ETC	3800日元
吃英语的不可思议生物 马什 英语を食べる不思议な生き物 Marsh	Dimple	SLG	4800日元
英检DS 旺文社英检书シリーズ准据 英检DS	Rocket Company	ETC	2800日元
修身养性的成人涂鸦本DS2 こころを休める大人の涂り绘DS 2	Ertain	ETC	3800日元
汉检DS2＋常用汉字辞典 财团法人 日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2＋常用汉字辞典	Rocket Company	ETC	3800日元
地域少女 朱蔓 地域少女 朱蔓	Compile Heart	AVG	4800日元
SIMPLE DS系列 Vol.23 益智之谜 战神的挑战 SIMPLE DSシリーズ Vol.23 THE パズルクエスト アガリアの骑士	D3 Publisher	PUZ	2800日元
宠物蛋的小店 感谢诸位 たまごっちのプチプチおみせっち みなサンきゅ〜!	NBGI	SLG	4800日元
魔法交换日记 ともだち作ろう! 魔法のこうかん日记	Ertain	ETC	3800日元
调酒师DS バーテンダーDS	EA	ETC	2800日元
绘图猜谜DS ピクトイメージDS	SEGA	PUZ	3800日元

KERORO军曹 找碴大作战 みつけて！ケロロ军曹 まちがいさがし大作战であります！	NBGI	PUZ	4800日元
2007年10月4日			
ASH 远古封印之炎 ASH －ARCHAIC SEALED HEAT－	Nintendo	S·RPG	5800日元
你的私人课程 DS瑜伽 あなただけのプライベートレッスン DSではじめる ティップネスのヨガ	Square Enix	ETC	2800日元
地球漫步法 台湾 地球の歩き方 台湾	Square Enix	ETC	2800日元
地球漫步法 纽约 地球の歩き方 ニューヨーク	Square Enix	ETC	2800日元
地球漫步法 夏威夷 地球の歩き方 ハワイ	Square Enix	ETC	2800日元

PlayStation Portable

2007年9月11日			
机密武装 蔓延 Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	29.99美元
2007年9月13日			
Fate/老虎斗技场 フェイト/タイガーころしあむ	Capcom	FTG	4980日元
危机之源 最终幻想VII クライシス コア －ファイナルファンタジーVII－	Square Enix	A·RPG	5800日元
2007年9月17日			
极品醉车2 激情之夜 Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	RAC	39.99美元
2007年9月18日			
百战天虫 开战时刻2 Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	29.99美元
虹吸战士 洛根之影 Syphon Filter: Logan's Shadow	SCEA	ACT	39.99美元
游戏王对战怪兽GX 双重战力2 Yu-Gi-Oh! GX Tag Force2	Konami	TAB	29.99美元
2007年9月20日			
R-TYPE战略版 R-TYPE タクティクス	Irem	SLG	4800日元
潜龙谍影 掌上行动 加强版 メタルギア ソリッド PORTABLE OPS+	Konami	ACT	2400日元
2007年9月20日			
火爆狂飚 统治者 バーンアウト ドミネーター	EA Games	RAC	4800日元
2007年9月27日			
湾岸午夜俱乐部 携带版 湾岸ミッドナイト ポータブル	Genki	RAC	4800日元
杏仁怪盗 携带版 怪盗アプリコット ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
英雄传说 空之轨迹SC 英雄传说 空の轨迹SC	Falcom	RPG	5800日元
SIMPLE 2500系列 Vol.11 益智之谜 战神的挑战 SIMPLE 2500シリーズ ポータブル！！ Vol.11 THE パズルクエスト アガリアの騎士	D3 Publisher	PUZ	2500日元
2007年10月2日			
蜘蛛侠 敌友难辨 Spider-Man: Friend or Foe	Activision	ACT	19.99美元
NBA Live 08 NBA Live 08	EA Sports	SPG	39.99美元
2007年10月4日			
高达 战争编年史 ガンダムバトルクロニクル	NBGI	ACT	4800日元
大众高尔夫球场Vol.3 みんなのゴルフ场Vol.3	SCEJ	SPG	5980日元
2007年10月9日			
世嘉拉力 进化 Sega Rally Revo	SEGA	RAC	39.99美元
最终幻想战略版 狮子战争 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	Square Enix	S·RPG	39.99美元
星球大战前线 变节者中队 Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	Lucas Arts	ACT	39.99美元





精彩内容导视

Vol.71

本辑看点

劲作点评站



要说到近期比较热门的游戏，那就不得不说一下《荒野兵器 交叉 火力》，此系列作为传统RPG，在素质上称得上是RPG这个大系列里上乘的佳作。那作为一款S · RPG，本作是否还保持着原来优秀的游戏素质呢？那让我们用影像为您解析本作在各方面的优 缺点吧。

游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了即将发售的PSP大作《危机之源 最终幻想Ⅶ》的预告影像，让我们最后一次随着扎克斯的身影去感受这款游戏即将带给我们的感动！



新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑为您演示《龙与地下城 战略版》、《Snow 携带版》、《汤姆 · 克兰西的幽灵行动 尖峰战士 2》等5款作品，以最速的影像报道带您去感受新作的魅力！

米格的软硬教室

神奇电池降级小 P！

什么？一块电池就能为PSP降级？想知道其中的秘密吗？就请观看本辑《米格的软硬教室》栏目吧！

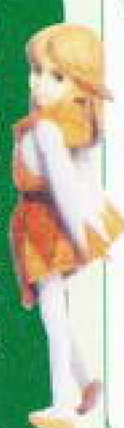
在Sony原装PSP电池中其实隐藏着一块芯片，记录着PSP启动模式的神秘方法……

火热试玩区





在这个大作连发的季节里，本辑“口袋光环DVD”将全面为您演示NDS万众瞩目大作《最终幻想 · 水晶编年史 命运指轮》、PSP经典ACT《古墓丽影 周年纪念版》、PSP幻想RPG《龙骑士的咏叹调》以及即将于11月发售的《寂静岭 起源》试玩版四款游戏，让我们带您在这些超级大作中的火热影像中一起享受游戏的无限乐趣！



口袋光环DVD
改良版PSP影像全接触
主机解剖实录

最具人气的PSP大作
危机之源 最终幻想VII
完全攻略

口袋妖怪最新作
口袋妖怪不可思议的迷宫
时之探险队·暗之探险队
完全攻略

清新风格的RPG
召唤之夜 双子时代
精灵们的共鸣
完全攻略

掌机王SP
72辑
9月下旬
全国上市

幸运大抽奖 惊喜送不断
PSP、NDSL、OS掌机、NDS烧录卡、掌机周边……



最新
改良版PSP







海量奖品等你来拿！
只要购买《掌机王SP》
就有机会中奖！

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



变形金刚漫画版 内战2

VOL.6

擎天柱和威震天在一场太空桥的爆炸中消失，群龙无首的正邪两派冲突不断，战事升级。合体金刚相继参战，霸天虎巨型基地铁甲龙首次登场！宇宙大帝的爪牙堕落金刚降临战火纷飞的塞伯坦，他究竟有什么不可告人的秘密？一切尽在“内战系列”第二卷“暗黑年代”。全彩中文漫画+变形金刚音乐史CD，精彩不容错过。后续故事，敬请关注9月下旬推出的《变形金刚漫画版》VOL.7。

9月10日 全国上市





Wii专辑

Vol.1

224页16开彩页+Wii游戏百科集萃DVD

《塞尔达传说 黄昏公主》、《火焰之纹章 晓之女神》、《生化危机4》、《勇者斗恶龙 剑神》……Wii发售至今的所有大作攻略在这里集结！另附精彩游戏剧情小说与业界深度评论透析，还有全方位的Wii硬件导航：挑选主机、购买配件、登录网络、解析直读、周边介绍……带你玩转Wii的一切！《Wii专辑》——Wii玩家不容错过的珍藏典籍！

9月15日 全国上市

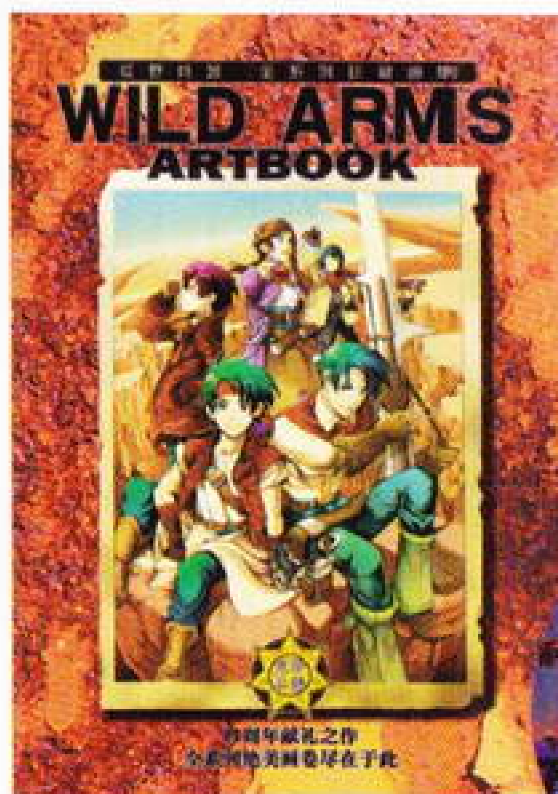




荒野兵器 全系列珍藏画集

豪华硬壳精装特辑＋系列精选乐曲CD

《荒野兵器》珍藏画集，系列诞生十一周年献礼之作。精选全系列唯美画卷，张张精美。此外，本专辑还会附赠“《荒野兵器》系列”精选乐曲CD，值得每位爱好者永久珍藏。





116页大16开豪华精装硬壳特辑＋荒野兵器金曲集

已上市 各地报刊亭销售中

PSP专辑

VOL.3

由掌机王小组全力打造的《PSP专辑》第三辑，招牌栏目《PSP游戏年鉴》为大家详细介绍了2007年1月至7月发售的100余款日美欧版PSP游戏。《荒野兵器 交叉火力》、《最终幻想战略版 狮子战争》、《杀戮地带 解放》等多款PSP大作的详尽攻略让你完美攻关不再是梦想。专辑还介绍了PSP刷机、降级以及经典软件的相关教程，手把手教你玩转PSP。随书附赠的DVD中收录了40余款PSP推荐佳作的视频以及“米饼狩猎视频”的高清晰导演剪辑版，收藏性十足。



已上市 各地报刊亭销售中

机动战士Z高达 秘录图鉴

豪华硬壳精装特辑＋机动战士Z高达OST

《机动战士Z高达》里机体开发过程当中一些鲜为人知的内幕、120多张由Sunrise公司监修的高质量CG图片等，这些让高达粉丝们好奇万分的元素您又怎能错过？配合豪华硬壳精装以及令人怀念的歌曲CD，使本辑成为高达迷们不可错过的收藏精品。



已上市 各地报刊亭销售中

游戏机实用技术

2007年10月B

本刊特派记者专访莱比锡游戏展，《MGS4》、《光环3》、《杀戮地带2》、《鬼泣4》、《马里奥银河》、《Wii-Fit》……收录海量劲作试玩报道！特别企划小岛传奇，为《MGS》20周年纪念之作；最强攻略三连发——《战国无双2 猛将传》、《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》、《生化奇兵》；热血最强为您奉献《鬼泣3》最高难度零成长双S之文字影像双料展示，不容错过！本期附赠迷你DVD加《MGS》20周年纪念海报。



已上市 各地报刊亭销售中

ISBN 7-88527-144-2

9 787885 271442